



le mag des **consoles**

Joyypad

° 37 • 30 FRANCS

DECEMBRE 1994

**CADEAU
EXCLUSIF !
LA MONTRE ROI LION**

Tests 100% explosifs !

Clockwork Knight
(Saturn)

Checkered Flag
(Jaguar)

Toshinden
(PSX)

Killer Instinct
(Ultra 64)

Dragon
(Jaguar)

Cruis'n USA
(Ultra 64)

Ridge Racer
(PSX)

**JEUX VIDEO
TROP CHERS**

**A qui
profite
votre
argent ?**

DBZ

NEC

**Le dernier-né est-il
enfant prodige ?**

AVANT-PREMIERE

**TARGATE, un film dément,
un jeu incroyable !**

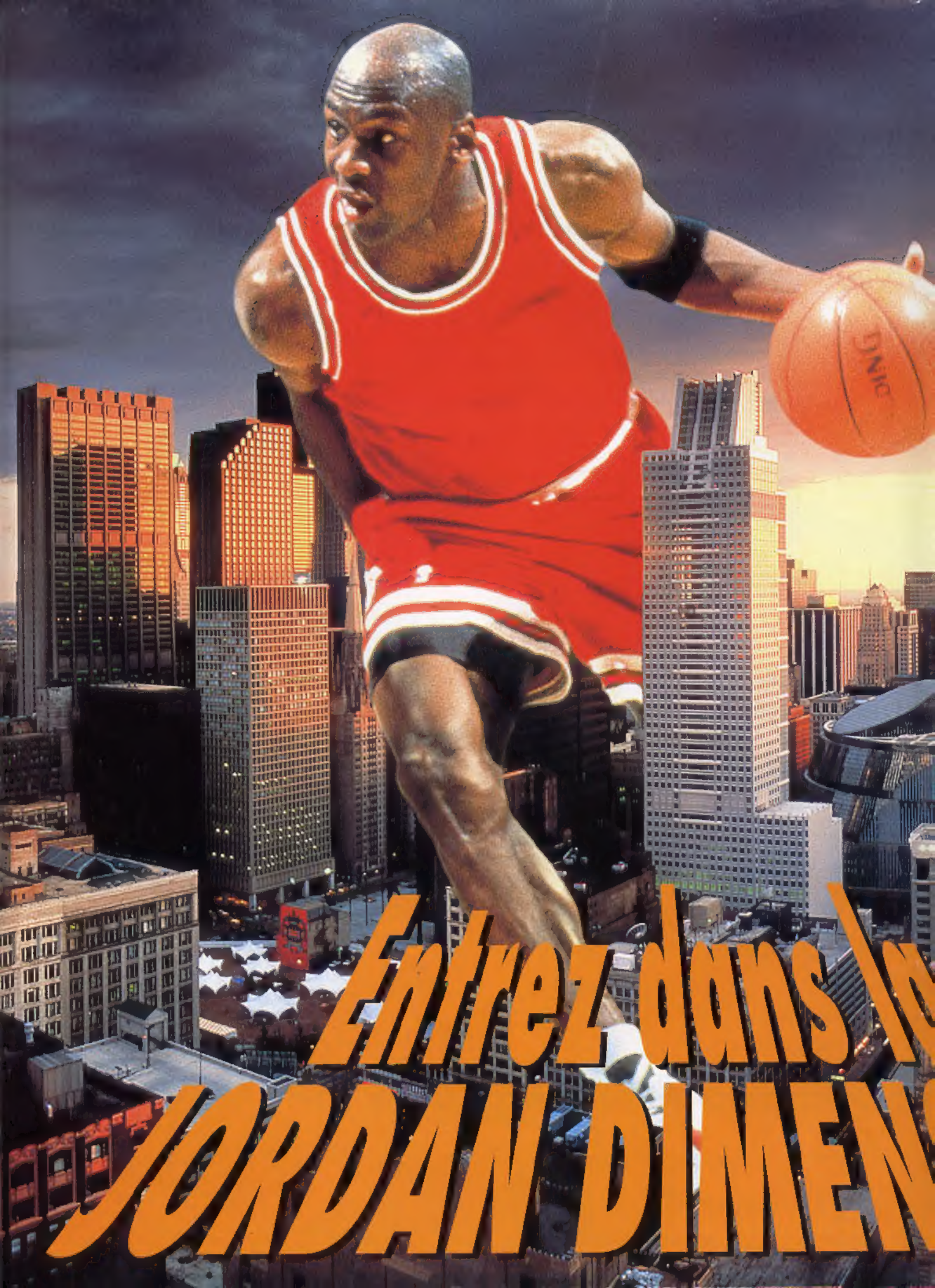
DOOM

MD 32X & JAGUAR

Aurez-vous la Doom-Mania ?

T 4161 - 37 - 30,00 F



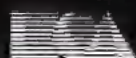


Entrez dans la
JORDAN DIMENSION

**JAMAIS UN JEU DE
PLATE-FORME
N'A ÉTÉ AUSSI GÉANT.**



ION



ELECTRONIC ARTS

ASTUCES & CONCOURS

sur LA LIGNE OCEAN

36 68 33 68



25, Bd. Berthier 75017 Paris - Tél. 40 53 03 48

Super-héros que nous sommes Linos et moi-même, nous nous devons de vous présenter un courrier sous nos véritables identités de redresseurs de tort et de défenseurs de la vouivre et de l'orphelin. Bien entendu, comme vous pouvez le constater, bien malin celui qui nous reconnaîtra sous ces costumes ma foi fort seyants. Une fois de plus, donc, justice sera faite avec les vengeurs masqués.

LE COURRIER DU GREG MASQUÉ

ET DU LINOS AUSSI



Questions au meilleur Greg du monde :

1) Quand seront disponibles Megaman X puissance 2 et l'Ultra 64 aux États-Unis ? Eh bien, c'est très simple : Megaman X puissance 2 sera disponible aux États-Unis vers Noël. Pour ce qui est de l'Ultra 64, ben on verra bien, Nintendo a dit "prévu pour fin 95".

2) Est-ce la fiche technique définitive de l'Ultra 64 que vous aviez faite dans la rubrique Docpad du numéro 34 de Joypad, sinon cette console ne ferait pas le poids face aux Jaguars 2, 3, 4, alors qu'elle est censée être la plus puissante du monde. On ne sait hélas pas grand-chose sur l'Ultra 64, et la fiche technique que Docpad avait donnée, il y a de cela trois mois, est devenue à moitié obsolète, car entre-temps Nintendo a pu observer les consoles de ses concurrents, et ainsi parfaire sa machine. Je pense qu'effectivement elle sera très puissante. Quant à dire qu'elle sera la plus puissante du monde, on ne peut le savoir... il y a tellement de promesses non tenues.

3) La 32 bits de Nintendo sera-t-elle un adaptateur ou une console, finalement ? Nintendo, qui n'aime pas que l'on ne parle pas de lui, s'est essayé dans le nouveau sport à la mode, à savoir "le lancé de rumeurs". Alors oui, la console Nintendo 32 bits est prévue. Celle-ci sera disponible dans le premier trimestre 95. Selon nos dernières informations, il pourrait s'agir d'une paire de lunettes genre "réalité virtuelle". La console pourrait donc être une portable. Maintenant, "wait and see"...

4) Quel est le meilleur jeu d'action sur Super Nintendo 16 bits ? Tout dépend des goûts, mon garçon ! J'aime bien Batman et Robin, mais Trazom est resté assommé devant Earthworm Jim, TSR, nostalgique, reste un accro d'Alien 3 (SN), et quant à Olivier, il n'en peut plus devant Samouraï Shodown. Sinon, en import, tu as l'excellent Genocide 2 qui est sorti le mois dernier, ou le très joli Nosferatu testé dans ce numéro.

5) Pourriez-vous m'indiquer la fourchette de prix de l'Ultra 64 ? Bien sûr, cette fourchette devrait être entre 1 200 et 1 500 F. Tout dépend si tu vas acheter la console en import dès sa sortie (ce qui va chercher dans les 2 000/2 500 F, je pense), ou si tu vas l'acheter un peu (beaucoup ?) plus tard en France, dont le prix ne dépassera pas 1 550 F selon Nintendo, toujours.

6) Quel est, selon vous, le jeu de cette fin d'année sur Super Nintendo 16 bits ? Euh, ben, cela devrait se jouer entre Earthworm Jim, Demon's Blazon, Lion King, Nosferatu et Donkey Kong Country. Tout cela n'est pas un top, ni un classement, mais plutôt une estimation de celui qui va le mieux se vendre en cette fin d'année, ainsi que des jeux qui vont profiter du maximum de campagnes publicitaires.

7) Vous avez vu et joué aux jeux sur l'Ultra 64. Pourriez-vous nous parler de leurs qualités et de leur intérêt de jeu ? L'intérêt des premiers jeux sur l'Ultra 64 est assez peu élevé, puisqu'il s'agit, pour les deux premiers tout du moins, de jeux d'arcade. Le premier, Killer Instinct (titre bizarre pour un jeu de chez Nintendo, prude à mort habituellement), est assez joli, mais finalement fait beaucoup de peine à jouer. Il semble en effet ne pas être au top des jeux sortis en arcade récemment. Cela ne vaut pas, en tout cas, un excellent King of Fighters'94. Pour ce qui est du second jeu Crus'n USA, c'est un jeu de course assez joli, rigolo et tout et tout, mais qui ne rivalise vraiment pas avec le Daytona de Sega, en arcade en tout cas. M'enfin, ces jeux sont uniquement dispo en arcade sur le territoire américain, donc le temps qu'ils sortent sur l'Ultra 64, Nintendo a encore le temps de les modifier pour sa console...

8) Vous nous aviez promis une suite au Lock-On de Sega, qu'en est-il ? La grande saga du Lock-On de Sega nous est réclamée à corps et à cris dans le courrier, à tel point que nous envisageons d'en faire une

rubrique à part entière. De toute façon, je pense (rien n'est encore joué) que vous allez avoir la suite de tout cela d'ici quelque temps.
Ninaga, de Côte d'Ivoire

Salut, Greg ! Je sais que tu as sommé et que tu veux te coucher, mais je vais te poser ces quelques questions. Les voici, les voilà :

1) À quand Mortal Kombat 3 ? Sur quels supports ? Ben, euh, on va déjà peut-être attendre qu'il sorte en arcade, qu'en penses-tu ? Pour l'instant, la version 3.0 vient de sortir, et il est désormais possible d'empaquer les adversaires sur les crochets de boucher dans le stage du Dead Pool, pour vous donner un exemple.

2) À quand la traduction de Final Fantasy en français sur la Super Nintendo ? Il ne faut pas trop rêver... déjà qu'on a dû pleurer comme des madeïnes (vous savez, ces petits gâteaux bruns au bord et jaunes au milieu ?) pour avoir Secret of Mana, tu imagines le nombre d'hectolitres de larmes qu'il faudrait pleurer pour avoir ne serait-ce que Final Fantasy 2 sorti en 1991 au Japon ? Ne rêvons pas, Nintendo ne sortira pas de Final Fantasy 2 en français, et encore moins de Final Fantasy 3, à moins que cette remarque ne les touche au plus haut point. On peut toujours rêver...

3) Al-je fait des phautas dans les précédentes quai-stillons ? Non, ça va pour le moment... ç'aurait pu être pire, bien pire, genre des fautes que t'imagines même pas tellement elles auraient été affreuses et barbares.

4) Quand est prévue la sortie de Formule One sur Super Nintendo ? A-t-il l'air vraiment superbement bien ? Alors ça, sache une chose: qu'il a été repoussé à une date encore inconnue ; pour ce qui est de sa réalisation, je ne sais pas tellement, car il n'était pas encore totalement fini lorsque nous l'avons testé pour la première fois ; ceci dit, il n'a pas l'air trop mauvais.

5) Bon ! C'est fini ! Publie-moi, Master Joy ! C'est fait ! Heureux ?

Ticktost ou Toasty (comme dans Mortal Kombat 2) ?

Cher Joy, j'aimerais savoir où je pourrais me procurer des boîtes à CD, car quand j'ai acheté Megarace, c'était dans un petit carton et le CD est mal protégé. Donc j'aimerais une boîte en plastique dur, et aussi pour mon encyclopédie... Pour la boîte en plastique dur, c'est très facile, il te suffit de courir au Prisunic du coin et d'acquiescer un boîtier de CD vide, cela te reviendra à environ 5 F. Sinon, tu peux acquiescer un CD de musique classique bon marché, jouer au Frisbee avec le CD, et donc profiter d'une boîte vide et vierge. Cela te reviendra à 9 F, et en plus, tu pourras t'amuser car le CD de musique classique que tu auras acheté te servira bien sur la plage cet été. Sinon, cela peut te faire un petit miroir de poche, ou encore une assiette trouée au milieu, ou encore un pneu plat et plein pour une petite voiture, ou encore un dessous de tasse original, ou si tu le coupes en deux, et que tu l'enfonces dans de solides morceaux de liège, cela te donnera un presse-livre décoratif qui amusera tes amis. Mets un aimant au milieu, cela te donnera une boussole ; oriente-le de façon correcte au soleil, et tu pourras bronzer plus vite ; il te reste la solution de l'attacher autour de ton cou avec une chaîne, signe de distinction des membres de l'Ordre du Templier de la Lune de Ra-ël. Dernière utilisation très pratique de ce CD : écoute de ce qu'il contient

Nguyen Huu-Hung

Greg et toute la bande, Puisque c'est le mois des coups de gueule...
Euh, non, qui a dit ça ?

Tout d'abord, qu'est-ce que cela veut dire, ça ! Au mois de septembre, vous nous mettez Urban Strike en preview, et le test passe un mois plus tard, alors

que dans le numéro de juillet-août, vous nous mettez la preview de Shining Force 2, mais pas de test, qu'est-ce que cela veut dire ? Ben, ça signifie juste que Sega France a décidé d'en retarder la sortie, alors qu'il était prévu pour la fin du mois de novembre. Et puis, de toute façon, sachez que les previews ne veulent pas dire que le test sera fait le mois d'après. **Mis à part cela, après vos dossiers Dragon Ball Z et Lion King, pourquoi ne pas insérer chaque mois des pages de manga (exemple : Ranma 1/2) comme un de vos concurrents, ce serait cool !** Comme tu le dis si bien, ce serait faire "comme les concurrents", ce que nous n'avons pas envie de faire. Regarde nos concurrents, ils copient Joypad, ce qui n'est pas une preuve d'originalité très flagrante (dans un tel, il y a des billets, dans d'autres il y a une rubrique d'animation japonaise, des dossiers DOZ et autres roman-photos), mais cependant, l'envie ne nous prend pas de faire de même. **Au fait, j'ai lu avec bonheur, au mois de mai, que vous preniez des stagiaires (Rahan, par exemple) dans Joypad. Étant en Troisième, j'ai donc adressé une demande de stage pour les 19, 20 et 21 décembre, et j'ai reçu une réponse négative, stipulant que vous ne preniez plus de stagiaires ; ce serait sympa de me répondre.** Très simple : depuis quelques mois, nous ne prenons plus que des stagiaires journalistes et non des stagiaires pour des travaux de classement.

P.S. : Le dossier sur la censure était bien. J'espère qu'il y en aura d'autres dans cette lignée. On verra bien... Amaud Terrien.

Salut à tous les membres de Joypad ! J'aime beaucoup votre nouvelle présentation et votre rubrique "Import". Nous aussi, ça tombe bien... enfin je veux dire, si ça ne nous plaisait pas, on ne le ferait pas, hein ? **J'espère que vous allez continuer à nous balancer toutes les dernières infos sur les nouvelles machines et sur les nouveautés made in Japan.** Nous allons continuer, oui. Puisqu'après tout c'est en grosse partie pour cela que vous lisez Joypad.

J'aimerais, après ces remarques, passer aux choses sérieuses... Ah, tu plaisantes jusqu'à présent ? On parle beaucoup des nouvelles machines 32 et 64 bits, mais quelles différences y a-t-il entre un jeu tournant sur une console 32 bits et une 64 bits ? Les différences ? Ben, se sont les mêmes que celles qu'il y a entre un jeu 8 bits et un jeu 16 bits. Les co-processeurs sont plus puissants. Une machine 64 bits devrait pouvoir gérer de très nombreux polygones et devrait aussi afficher des milliers de couleurs, des dizaines de sprites, et le tout sans aucun ralentissement. Les programmeurs peuvent donc créer des jeux tout simplement fantastiques.

D'après toi, vaut-il mieux se précipiter sur la PS-X de Sony ou bien attendre la sortie de l'Ultra 64 de Nintendo ? Ça dépend de tes goûts et de ta patience... moi j'opterais pour la PS-X, car je me vois mal attendre une console dont je ne connais même pas la date de sortie. Pour plus de détails, je te renvoie à notre rubrique "Que choisir ?" qui devrait mettre les choses au point.

Une question un peu plus personnelle cette fois-ci : en Belgique, on capte Fun Radio, et il y a là-bas un standardiste qui s'appelle Olivier. Oh, génial ! Est-ce que, par hasard, l'Olivier du standard de Fun Radio est celui de Joypad. Ne serait-ce pas qu'une seule et même personne ? Euhhhh, alors là, tu vois, je veux bien que le monde soit petit, mais à ce point-là, ce serait un peu énorme. Et quand est-ce qu'il écrirait ses articles, Olivier, s'il devait répondre au téléphone toute la journée, hein ? Déjà qu'il rend tout en retard (comme beaucoup ici !), je le vois mal standardiste... enfin, bon...

Voilà, c'est tout ! Je me prosterne devant vous, mes

maîtres... Non, mais ça va, oui ? Et je prie en espérant que ma lettre figurera dans le prochain numéro de Joypad. Hé oui, tu vois c'est fait. Magique, non ? Gianni, votre dévoué serviteur.

Au fait, pour ta première question, là-haut plus haut (bien plus haut) : oui, 32 méga-bits est le "maximum" que l'on puisse faire sur une cartouche Super Nintendo. On pourrait faire plus, mais cela serait bien trop élevé dans tout ce qui est "coûts de développement et de production". Satisfait ?

Salut Greg, je voudrais te poser une ou deux questions :

1) Grand fan des merveilleux personnages de Walt Disney, je me demandais si un jour Virgin allait sortir des jeux comme Lion King ou encore Le Livre de la Jungle, mais inspirés d'autres dessins animés que ces deux derniers ? Euh, eh bien non, rien d'officiel de ce côté-là. Il me semble qu'un long métrage Walt Disney est en préparation, mais ce dernier n'étant même pas fini, je ne sais pas à quand sera prévue sa sortie.

2) J'ai adoré le fantastique et extraordinaire Shaq Fu. À quand une suite, Shaq Fu 2 ? Est-ce prévu ? Oula, non ! OoOoOoOoh que non, il n'y a aucune suite prévue à chaque fou, euh Shaq Fu, pardon. Ou, en tout cas, c'est pas encore prévu ni annoncé officiellement.

3) Existe-t-il un mode "story" à Dragon Ball Z 3 sur console Super Nintendo ? Non, non et non, il n'y a pas de mode "story" sur Dragon Ball Z 3, et c'est comme ça. Et puis, ce serait assez stupide de croire que s'il y avait un mode "story", ils l'auraient mis sous forme d'astuce... un peu comme si, dans Zelda, il fallait faire un code pour pouvoir sauvegarder son jeu, ne soyons pas remplis de mythos, les gars ! Souvenez-vous des gars qui avaient trouvé le tips pour jouer avec les quatre boss de Street Fighter 2, il y a deux ans de cela !

4) Je pensais à m'acheter une station Silicon Graphics pour pouvoir jouer aux jeux Ultra 64 avant tout le monde, est-ce possible, ou bien les jeux ne sont-ils pas compatibles ? Chère Marthe, ta question m'a fait bien rire, et il y a à cela deux raisons : les jeux sur Silicon Graphics (pour aussi rares qu'ils existent) sont très certainement un millier de fois plus beaux que tout ceux qui sortiront sur une console comme l'Ultra 64 ; secondement, ou deuxièmement, comme tu préfères, une station de travail ou de développement Silicon Graphics coûte 45 000 F (pour une station "Indy" de base), sans compter que pour ce prix-là, tu n'as ni disque dur, ni logiciel... Quand on sait que pour un logiciel de graphismes 3D il faut compter 150 000 F, je crois que tu peux toujours rêver... d'être riche.

5) Quel est le meilleur jeu de combat sur Megadrive ? Shaq Fu est-il le meilleur ? Le meilleur jeu de baston de tous les temps sur Megadrive est Yuyu Hakusho Makyôto Issen et c'est indiscutable. Par sa complexité, ses innovations (plein de pouvoirs inédits de la mort), sa possibilité de jouer à deux, trois, et quatre joueurs simultanément, en tournoi, par équipes ou en "chacun pour sa peau", il s'impose comme l'un des dix meilleurs jeux de baston jamais réalisés, toutes machines confondues ; c'est en tout cas bien meilleur que les jeux de combat pourris que l'on nous sert habituellement sur Megadrive. Je vous le dis, c'est le meilleur !

6) J'adore Anim'pad, pourquoi ne pas lui consacrer plus de pages, ainsi qu'à la rubrique "Dessinator mania envelop'pad" ? Joypad se doit de vous informer sur les jeux vidéo avant tout, et s'il est décidé par le patron que Joypad devra faire peu de pages sur Anim'pad et Dessinator mania, parce que l'on manque de place pour les jeux, cela me semble difficile de faire Anim'pad sur plus de pages que l'on en possède !

8) Ce sera tout, merci. De rien !

Bénédicte Lefranc



Sommaire



LE COURRIER DES LECTEURS	4
LA REVUE DE PRESSE	10
REPORTAGE :	
STARGATE AUX PORTES DES ÉTOILES	14
QUE CHOISIR ?	
LES NOUVELLES CONSOLES	22
ARGENT & JEUX :	
À QUI PROFITE VOTRE ARGENT ?	34
LES PREVIEWS	40
LE ZAPPING DES TESTS	54
LES TESTS DU MOIS	58
L'ARCADE EN ULTRA 64	122
TIPS, CHEAT ET ASTUCES	126
DESSINATOR MANIA	140
LA JOYBANK	145
NEOTOKYO TIMES	149
ANIMYPAD	174

UN NOËL CHARGÉ

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la fin d'année ne manque pas d'ambiance. Entre les nouveaux jeux et les nouvelles machines, on ne sait plus où donner de la tête. Alors que Donkey Kong Country et le Roi Lion se livrent une lutte fratricide, la Saturn et la PS-X font une entrée fracassante en ce beau mois de décembre. Conclusion, on ne sait plus quoi faire pour Noël. C'est pour cette raison, et pour faire le point une bonne fois pour toutes, que nous avons décidé de mettre les choses au clair, dans notre rubrique "Que Choisir ?". Suite à nos conclusions, vous pourrez toujours vous précipiter dans notre cahier import pour y découvrir des tests PS-X et Saturn réalisés par Kuribo, notre correspondant japonais. Quant aux inconditionnels de Nintendo and Co., qu'ils se rassurent, nous ne les avons pas oubliés : ils trouveront aussi les premiers tests d'Ultra 64 version arcade dans ce numéro. Pour ce qui est de la Jaguar et de la Megadrive 32X, vous devriez aussi y trouver votre compte. Bref, y en aura pour tout le monde. En attendant de vous voir au Super Games Show, ou de vous revoir en 1995, "Bonne année" à tous les mordus de jeux vidéo, joueurs acharnés, éditeurs dynamiques et confrères passionnés.

Je vous laisse, j'ai un Ridge Racer PS-X à terminer.

T.S.R.



JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE 8391341526.

Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex. Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99

Gérants: Christian Leveueur, Pierre Sissmann. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication : Pierre Sissmann. Directeur de la rédaction : Marc Andersen

Rédacteur en chef adjoint: Jean-François Morisse (TSR)

Direction Artistique: Alain Langlois

Maquette : Linos, Djima Merah, Olivier Revenu, Corinne Bismuth, Mic Dax (pour ses fabuleuses publicités)

Coordination technique : Edwige Nicot

Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Illustrateur : MYKAIA, KENDY TY

Publicité : Isabelle Weill

Tests : Olivier Prezeau, Grégoire Helot (GREG), Nini Nouridine (TRAZOM), Janssens Benjamin (JUDGE DREDD), Julien Minier (GEANT VERT Jr)

Trucs & astuces : Tonton Stéphi

Correspondant au JAPON : Kagotani Christophe

Correspondant UK : Derek Dela Fuente

Abonnement Téléphone : (1) 44 89 44 89

Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.

Photogravure : Compo imprim, SLI, Intégral, Champa.

Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant

Distribution : Transport Presse.

Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine.

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 73360.

Dépôt légal à parution.

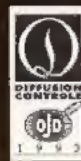
Abonnement Belgique voir p.7

Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique

N° Bancaire : 210-0980879-67

JOYPAD : 1 an (11 n°) 1 490 FB

Illustration de couv. LE ROI LION © Disney



JOYPAD : QUI SONT-ILS, QUE FONT-ILS ?

1 - BENJI DIT "JUDGE DREDD"

Notre juge national n'aime pas les "faux-jeux" et tout ce qui sent le réchauffé. Justicier entre tous, il déteste que les joueurs se fassent escroquer. Impitoyable, incorruptible, allergique au camembert de Greg et toujours souriant, Judge Dredd n'a qu'une devise : "To Serve and Protect". Sans pitié, Judge Dredd terrorise les éditeurs de jeux. Vous voulez des noms ? Sorry, la liste est secrète.

2 - TRAZOM

Lorsqu'il ne se tient pas la glotte, Trazom teste des jeux vidéo. Tester, pour lui, ça signifie terminer le jeu en un temps record. La Formule 1, ça le travaille beaucoup. Tout doit être terminé en un temps record. En ce moment, Traz termine le numéro 58 de Joypad...

3 - YURIKO

Une japonaise à Joypad ?? Enfin, presque ! Yuriko vient à 50 % du pays de Sega, Nintendo et Sony. Autant dire qu'elle en connaît un rayon. D'ailleurs,

elle ne manque jamais de nous faire partager son savoir encyclopédique. Bavarde ? Non, pas du tout...

4 - KENDY

Kendy dessine. C'est sa vie. Non, je ne dis pas "c'est sa vie" pour dire c'est son problème, je dis "c'est sa vie" pour dire que c'est sa passion. Vous me suivez ? Spécialiste de Street Fighter II en Co, Kendy excelle aussi dans la réalisation de dessins... comment dire ? euh... "hot" ???

5 - LINOS

Linos est l'ami des ménestrels et des troubadours Franck Zappa, Art of Noise, Andrian Belew et Sakamoto. Lorsqu'il ne joue pas du luth, et qu'il n'enfile pas son collant vert et jaune (fort délicat à mettre, car le costume est étroit, le bogue !), Linos et toute son équipe de baladins (Coco, Djima et Olivier) nous font un Joypad tout beau et plein de couleurs. Le rêve de Linos : faire un Joypad avec, en cadeau, une cassette de ces musiciens médiévaux.

6 - GREG

Si vous avez suivi notre grande saga intitulée "Vous aussi, devenez un... Greg", vous connaissez d'ores et déjà tout de notre héros masqué mangeur de camembert. Les cheveux dans le vent à la mode des meilleurs héros de jeu vidéo, le regard aussi fier que vif, Greg s'investit vraiment à fond dans son travail de testeur. La preuve : au moment où je suis en train d'écrire ces quelques lignes, Greg fait une onzième partie Final Fantasy III, "histoire de voir si j'ai rien loupé", comme il dit.

7 - STEF

Toute l'équipe de Joypad doit respect et obéissance à notre doyen national qu'est Stéphane. Notre astucieux aîné est aussi notre technicien de service. C'est-à-dire qu'il répare toutes nos machines lorsqu'elles ne fonctionnent plus. C'est pour ça qu'ici, tout marche très bien. Les ordinateurs, les consoles, les souris, les claviers... Grr^ace à Steff, ?;? tout t marge imepcvv...

8 - OLIVIER

Olivier est un être un peu à part. En effet, il est intelligent. Je sais, au début ça surprend. Moi aussi, je ne m'y attendais pas. On ne dirait pas comme ça, il n'a l'air de rien. À la rigueur, d'un mécréant ou d'un ribaud, mais rien de plus. Lorsqu'on le voit s'esbanoier dans les vergers en fleurs, on se dit que c'est la nature qui l'inspire. Sans doute est-ce pour cela qu'il se fait parfois passer pour un glorieux membre de l'Éducation Nationale ?

9 - T.S.R.

La question que tout le monde ou presque se pose est la suivante : que signifient ces trois lettres ? Lorsque l'on pose la question à l'intéressé, il vous regarde d'un air étonné et vous répond sur un ton qui empest l'évidence, que ces trois lettres sont en fait les initiales de son nom. Et dire qu'il faut faire des études de littérature vachement poussées pour en arriver là ! Preuve, s'il en était besoin, que la folie frappe à tous les âges.



Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joypad Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNE-TOI VITE !

230 F
au lieu de 330 F

Tes Avantages Abonnés :

- 1 Joypad arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- 2 Les petites annonces que tu veux faire paraître sont prioritaires.
- 3 Tu bénéficies de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYPAD.

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYPAD, pour 230 F au lieu de 330 F, soit 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : [] [] [] 19[] [] Sexe : ☐ M ☐ F

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] Ville : _____

Console : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 3615. CT 225

Abonnements Belgique : Partner Press, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles.
1 an (11 N°) : 1490 FB. N° bancaire : 210-0981122-19. Autres tarifs étranger : sur demande.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

**Méfiez-vous des apparences,
les circuits de grands prix sont trop minables pour elle.**



STUNT RACE FX : premier rodéo mécanique.

Stunt Race FX™



Avec STUNT RACE FX, bienvenue dans la quatrième dimension. Le microprocesseur SUPER FX intégré au soft STUNT RACE FX permet une fabuleuse gestion des effets 3 D qui dote les 4 bolides d'une vraie personnalité leur

permettant d'accomplir tous les délires possibles et inimaginables qui vous passeront par la tête. Pour visualiser cette course folle vous disposerez de



4 perspectives (vue rapprochée du



véhicule, éloignée du véhicule, du

cockpit et panoramique). Un bon

conseil, avant de prendre la route,

attachez vos ceintures, ce jeu n'est

pas pour les amateurs.



SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1.27 F/mn)

Pour Noël, vous hésitez. Vous ne savez plus que faire ni que choisir. Cette année, allez-vous renouveler votre abonnement au "Monde", aux "Échos", à "La Gazette Ardéchoise", au "Paysan Morbihannais", à l'"Écho Républicain de Chartres" ou bien à "La Vie des Agences Bancaires" ? Ces interrogations vous font souffrir, nous le savons. C'est pourquoi, n'écoutez que notre courage, nous avons décidé, ici, à la rédaction, de nous abonner à tous ces journaux. Et de les lire ! Ainsi, nous pourrions vous en livrer chaque mois le meilleur et le pire. Au départ, on voulait appeler ça "La cuisine au beurre" ou "La peinture à l'huile", mais finalement, comme on a l'esprit pratique et logique, on a choisi "La revue de presse" (cherchez pas à comprendre, moi-même ça me dépasse !). Bref, tout ça finalement pour vous dire qu'à Noël, c'est sans contester un abonnement à Joypad qu'il vous faut ! Un point c'est tout !

JOHNATHAN HART

REVUE de presse

"Il est certains marchés qui véhiculent autour d'eux tout un imaginaire, déchaînent les passions et donnent libre cours à des discussions où l'on confond le plus souvent la part du rêve et celle de la réalité. Annoncés comme étant porteurs d'un avenir, ils suscitent à leurs balbutiements un engouement immodéré, avant d'être immolés par ceux qui les avaient portés aux nues. Le cas du multimédia n'est pas isolé. (...) Beaucoup de monde se réclame du multimédia, mais quand on interroge autour de soi, très peu de personnes sont capables d'en donner une définition simple et correcte (voir lexique). (...)

Lexique (...)

Multimédia : adjectif (1980). Qui concerne plusieurs médias : qui est diffusé par plusieurs médias."

"Market", 30 septembre 1994, Eric Shorjian.

Plus fort que le "Petit Robert" et le "Grand Larousse" réunis : j'ai nommé Eric Shorjian. Franchement, avouez, ça c'est de la définition ! C'est un peu comme si on disait : Multi-usage : qui a plusieurs usages, qui sert à faire tout plein de trucs. Super précis ! Ou encore : Multicolore, qui a plusieurs couleurs, qui est comme l'arc-en-ciel. Ou même, pire, Multiplication : qui concerne plusieurs plications ! Attention, il ne faut pas confondre simple et simpliste ! Et encore moins simple et simpliet...

"Il y a 50 ans, un ordinateur était gros comme une locomotive, et PC voulait dire parti communiste... aujourd'hui, des millions de messages transitent sur les réseaux et PC veut dire personal computer. (...)

En novembre 1992, à Montgomery County, en Virginie, des appels incessants encombrant le standard du shérif. Au bout du fil, il n'y a personne. Mais devant une pareille insistance, la patrouille se dirige vers la maison, vite repérée, d'où provient l'alerte. (...) Ils passent par une fenêtre pour surprendre un voleur ou un éventuel assassin, mais non, pas un chat. Qui donc a téléphoné ? Une tomate. Oubliée sur le répondeur, elle avait pourri et perdait son jus sur le composant électrique de l'appareil, lequel avait court-circuité, et, devenu fou, déclenchait sans cesse le numéro du poste de police gardé en mémoire."

"Actuel", octobre-novembre 1994, Léon Mercadet et les Virtualistes.

Une fois encore, "Actuel" nous sert un dossier consacré au Cyber, aux univers virtuels, au multimédia et à Internet. Tout cela a vraiment un arrière-goût de réchauffé. Pourtant, au fil des 48 pages de ce numéro, on pourra trouver quelques anecdotes amusantes, mais surtout un ensemble de réflexions, souvent intéressantes, sur les relations entre le pouvoir, l'informatique et plus généralement l'information. À lire tout de même avec une boîte d'aspirines à portée de la main...

"Le temps des cow-boys et des indiens est fini : les principaux magasins de jouets américains retirent toute une catégorie d'armes de ses rayons. Car le jeu des gendarmes et des voleurs s'avère trop sérieux : il a coûté la vie à un enfant de 13 ans le mois dernier dans un immeuble de Brooklyn quand un policier prit son jouet pour un vrai fusil d'assaut. (...) Aussi le geste des distributeurs est-il bien perçu par l'opinion. Les fabricants sont moins ravis. Certains crient à l'hypocrisie (...) Et de faire valoir que des jeux électroniques genre Nintendo ou Sega, qui véhiculent des images de violence, représentent des marges de profit trop élevées pour être bannis des rayonnages."

"Le Figaro/L'Aurore", 18 octobre 1994, J.-L. T.

"Pêcher dans sa chambre. Les Japonais Sega et Matsushita sortent prochainement un jeu vidéo de pêche à la ligne virtuelle."

"La Voix du Nord",

Les marchands d'armes en plastique valent bien les vrais fabricants de canons lorsqu'il s'agit de rejeter les fautes sur les autres. C'est vrai qu'il est pratique de se donner bonne conscience en accusant les jeux vidéo dès qu'un problème de violence surgit. Mais c'est aussi et surtout très facile. Trop. C'est un peu comme si on accusait Daytona USA d'être responsable des accidents de la route ! Quand ce n'est pas au cinéma qu'en s'en prend dès que deux ou trois jeunes montent dans un taxi sans payer à Paris, ce sont les jeux vidéo que l'on cloue au pilori ! Et les clous plantés dans les mains, même si ça a permis à un grand maigre aux cheveux longs de devenir célèbre, ça fait quand même un peu mal. Il serait peut-être temps que l'on trouve de nouveaux boucs émissaires... Les fabricants d'armes en plastique par exemple !

"Le Compact Disc ou C.D mis au point par Sony et Philips, le C.D. est le premier d'une longue liste (...). Le principe de base d'un CD est d'avoir des informations binaires gravées sous forme de cuvettes (...)."

"Génération Multimédia", septembre 1994, F.G.

C.D., C.D., ou CD : il faudrait que les correcteurs d'orthographe de Génération Multimédia se mettent d'accord ! Tant qu'ils y sont, pourquoi ne pas écrire Cd, cd, C.d, c.d., c.d., c.d... ? Au moins, dans le lot, ils sont sûrs d'avoir bon quelque part ! Bon, ne saillent pas de mauvaise foi, ce vrb kssal cel ont fo dal phôttes carthou mlyr, mé èh menain hont se mais tousse d'alor havent pour l'ère lai malme !

"Aujourd'hui, avec la complicité du compact disc et la prouesse technologique que constitue notamment la possibilité d'agir en prise directe avec les organes sensoriels de l'individu (la vue, l'ouïe mais aussi le toucher grâce aux gants tactiles), des univers invraisemblables (...) lanceront de très séduisantes invitations au voyage"

"Taktik Hebdo", 5 octobre 1994, Samy Nakache.

Ecoute Samy, je suis désolé de te décevoir, mais le fait de voir, d'entendre et de toucher n'est pas vraiment une prouesse technologique... Tu ne le savais peut-être pas, mais ça fait des années (un bon paquet même !) que l'homme est comme ça. Si, si, je t'assure ! Et attention, tiens-toi bien Samy, nous pouvons aussi sentir les odeurs avec notre nez et goûter un tas de choses avec notre bouche (Je fais simple pour que tu comprennes bien). Essaie donc ! Grâce à la tête qui contient un cerveau, tu peux demander à l'un de tes doigts de bouger. Vas-y Samy... C'est fait, il a bougé ? Bien, maintenant, mets ton doigt devant tes yeux. Miracle : tu le vois ! C'est fort, mais ce n'est pas tout. Avec ton doigt, tape sur ton oreille. Surprise : tu entends. Épatant, non ? Continuons. Tu vas maintenant bouger un autre doigt de ton autre main. Allez, Samy, un effort. Colle tes deux doigts ensemble. Ils se touchent, ils se frottent et, ah miracle : tu les sens ! C'est ça le toucher, même sans gant tactile. De plus en plus fort ! Tu vas maintenant placer l'un de tes doigts sous ton nez et renifler un peu comme quand tu as la goutte au nez, mais pas de mouchoir en poche (ni en papier). Ton doigt a une odeur et tu la sens ! Balaise, Samy ! Enfin (tu vois, tu arrives au bout de tes peines, tu vas bientôt pouvoir dormir un peu pour te remettre de toutes ces émotions), si tu mets ce doigt dans ta bouche, tu en découvriras le goût (plus ou moins agréable selon l'endroit où tu as laissé traîner tes mains avant de te prêter à ce petit exercice). Tu en as la preuve, Samy, agir sur les organes sensoriels d'un individu n'est pas une prouesse technologique en soi (si tu n'es toujours pas convaincu, recommence l'expérience avec les pieds). Ce qui, par contre, peut en être une (de performance), c'est qu'une machine entre en interaction avec certains de nos sens (bien qu'une machine produisant des images n'impressionne plus grand monde depuis que les frères Lumière ont inventé le cinéma, il y a cent ans...). À s'extasier à tout bout de champ sur le multimédia, les univers virtuels et les capacités des machines, on en oublie parfois que le plus surprenant des personnages animés en 3D et en relief, avec de superbes effets de texture, des mouvements hyper fluides, des capacités de raisonnement pointues et une certaine forme d'intelligence, c'est... l'Homme !

"Philips se donne un an pour imposer son disque compact interactif. (...) "Il faut que le parc de lecteurs installés dans le monde atteigne le million d'unités à la fin de l'année", estime Jean-Claude Larue, président de Philips Média Publishing Europe. Sacré pari : il n'est actuellement que de 400 000. Le temps presse. (...) Le prix des PC est en chute libre et les nouvelles consoles de jeux que les japonais concoctent (...) seront plus puissantes et sauront, elles aussi, offrir ce "plus" décisif en la matière, la troisième dimension. Pis, Sony se lance aussi dans la bataille avec sa console

PlayStation. "La fenêtre tir de Philips n'est même pas d'une année", analyse Juan Hoguet responsable des produits techniques de la Fnac."

"Le Nouvel Économiste", 7 octobre 1994, Christine Beaudelaire et Véronique Dumont.

"Et de faire valoir que des jeux électroniques genre Nintendo ou Sega, qui véhiculent des images de violence, représentent des marges de profit trop élevées pour être bannis des rayonnages."

"Le Figaro/L'Aurore"

En voulant faire de son CD-I autre chose qu'une console de jeu, Philips a peut-être fait une erreur. Son positionnement sur un marché plus culturel et familial que ludique lui a coûté beaucoup d'argent. Comme l'explique l'article, si Philips ne parvient pas à vendre suffisamment de CD-I, il ne parviendra pas à rembourser le 1,5 million que lui a coûté le développement de cette machine. Et si, pour l'heure, Philips continue de vendre en France comme aux États-Unis sa console avec une encyclopédie sur CD, ce sont désormais les jeunes de 7 à 17 ans que la firme néerlandaise s'efforce de conquérir en proposant, par exemple, une superbe version de The 7th Guest sur CD-I. En outre, Philips crée ses propres structures de programmation. Pourtant, la chiffre de un million de consoles installées semble difficile à atteindre à moins que Philips ne se décide à baisser ses prix... La légende prétend qu'un mois après sa mise en vente, il ne s'était vendu que 13 CD-I en France. Depuis, les ventes ont augmenté, sans jamais atteindre les objectifs de Philips. Quand on sait que plus de la moitié des meilleures ventes concernent des CD-I d'images érotiques, on comprend qu'il était temps que la marque change de tactique et oublie définitivement l'idée d'un CD-I culturel pour toute la famille... !

"Pêcher dans sa chambre. Les Japonais Sega et Matsushita sortent prochainement un jeu vidéo de pêche à la ligne virtuelle. Il suffira d'une télé, d'un magnétoscope et d'un logiciel qui transmet la tension de votre poignet en images."

"La Voix du Nord", 28 septembre 1994.

J'

glisse le bras directement dans le lecteur ? Je deviens fou en essayant de comprendre et je mets le feu au bûche, au truc, à la chaise, au bazou, au sonk et au resto ? Je vais directement en prison sans passer par la case départ et sans toucher 20 000 francs ? Je prends mes pastilles et tout ira mieux ? Non, je reste calme et je cherche à comprendre. En réalité, ce jeu a été conçu par le Centre Technique des Pêcheries de Kochi, au Japon. Son principe est simple : comme à la pêche, vous lancez une canne (Ah, fait la foule ! C'était donc ça le truc !). Face à vous, un écran bleu, rempli "d'eau virtuelle" dans laquelle nage un "poisson virtuel". C'est un petit film (d'ailleurs l'ordinateur mentionné dans l'article) où l'on voit un poisson mordre à un hameçon (rien que de très normal finalement). Vous avez alors dix secondes pour "fermer" le poisson, sinon l'angoisse se fige. En fait, votre canne à pêche n'est pas vraiment reliée au poisson qui est dans la télé (étonnant, non ?), mais il y a un système hydraulique compliqué qui va calculer la force de votre coup de poignet et déterminer s'il est assez fort pour faire sortir le poisson de l'eau. C'est encombrant, c'est plutôt laid, c'est vraiment répétitif, mais c'est virtuel. Et l'intérêt, me direz-vous ? Il est aussi virtuel...

"Les deux géants du secteur des jeux vidéo, Nintendo et Sega, ont passé un accord concernant l'utilisation des modems XBAND de la société américaine Catapult Entertainment. Ces modems, qui pourront être intégrés aux consoles, permettant de jouer en réseau et de bénéficier d'un service de courrier électronique."

"The Wall Street Journal", 10 septembre 1994.

Ce réseau, géré par la société californienne Catapult, permettra aux abonnés de jouer ensemble, de participer à des tournois, d'accéder à des bases de données et d'entrer dans une messagerie. Le modem XBAND fonctionnera sur les consoles Genesis 16 bits de Sega. En outre, les parents de joueurs impatients pourront contrôler et limiter l'accès au réseau. Les premiers tests ont débuté en novembre dans cinq grandes villes américaines. Le modem sera mis en vente pour les fêtes de Noël... aux États-Unis.

"Tout passager Virgin (en long courrier) a l'œil vissé sur un écran incorporé dans le dossier du voisin de devant, où s'incrusteront, au choix, 10 jeux Nintendo, un plan de vol, un télé-achat hors douane, 4 films de cinéma (8 en upper), 6 chaînes à thème et même de la roulette et du black jack en vidéo ! (...) Et si le passager a envie de se délasser les doigts crispés par la télécommande, il appelle Jane Breeden, masquée de bord qui peut également lui faire les ongles ou lui triturer le cou."

"Challenges", octobre 1994, Stephen Duke.

Les sièges des avions vont bientôt avoir autant d'écrans, de boutons et de manettes que le tableau de bord des avions eux-mêmes. Jouer à Flight Simulator calé dans le fauteuil d'un Boeing survolant l'Atlantique : le pieu ! Espérons juste que le voyage ne soit pas gâché par un pilote préférant, lui aussi, jouer... !

"Tl ja ml |er|...je en (...)|s| |ho|..|r|. |t sur | |la | |ba| |n| |qui| |s| |e"

"Libération", 24 octobre 1994

Décidément, ils le remplissent vraiment avec n'importe quoi, leur nouveau Lb6 !

Les plus grands héros de Disney sont maintenant sur toutes les consoles Nintendo.



Seras-tu à la hauteur de ces légendes
du dessin animé ?

Toi seul pourras les mener au terme de leurs aventures
périlleuses. Tu retrouveras Tic et Tac sur NES dans
Rescue Rangers 2, Picsou sur NES et Gameboy dans
Ducktales 2, MysterMask également sur NES et
Gameboy dans **Darkwing Duck**, la Bande à Dingo sur
Super Nintendo dans **Goof Troop**, et enfin **Aladdin** sur
Super Nintendo. Alors joue et tâche de faire en sorte que
tout se termine aussi bien que dans un film Disney...



Goof Troop



Aladdin



Rescue Rangers 2

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Disney
SOFTWARE

Stargate

Pierre de Roset

Quel archéologue n'a pas rêvé de percer un jour le mystère des trois grandes pyramides

d'Égypte ? Malgré les recherches et les efforts de nombreux égyptologues passionnés, Chéops, Chephren et Mykerinos conservent jalousement leur secret. Figurant parmi les Sept Merveilles du Monde, ces monuments se dressent depuis des éons, immuables, sur le territoire des pharaons. Source intarissable pour l'imagination humaine, elles ont inspiré, près de quatre mille ans après leur construction, le réalisateur Roland Emmerich ("Moon 44" et "Universal Soldiers"), co-scénariste du blockbuster américain "Stargate". Kurt Russell (le Wyatt Earp de "Tombstone"), James Spader (un méchant loup à croquer dans "Wolf") et Jaye Davidson (le travesti nommé de "The Crying Game") y tiennent les rôles principaux, au milieu des dunes, sous le soleil de plomb du désert d'Arizona où le film a été tourné. Naturellement, un éditeur de jeux vidéo, Acclaim en l'occurrence, s'est empressé de racheter les droits pour une adaptation sur console. De la fresque avec 1 500 figurants aux routines de programmation sur console 16 bits, voici un petit aperçu de ce qui s'annonce d'ores et déjà comme un immense succès commercial pour le début de l'année 95.

Roland Emmerich, réalisateur de "Moon 44", petit film de S.F., et de "Universal Soldiers" avec Jean-Claude Van Damme et Dolph Lundgren, a signé là l'œuvre la plus importante de sa carrière avec le film "Stargate". "Il y'a dix ans environ, alors que j'étudiais le cinéma à l'université, de nouvelles théories apparaissent, faisant état d'extraterrestres venus sur Terre des milliers d'années auparavant, et qui seraient à l'origine d'une grande partie de l'architecture égyptienne, notamment les pyramides", raconte-t-il. "Même si j'avais des doutes sur de telles suppositions, j'ai toujours pensé que cela constituait une base de scénario à une fantastique aventure."



ate,

e des années 90

Le colonel Jack O'Neil (Kurt Russell) et ses troupes d'élite. Un personnage pour qui la fin justifie les moyens.



Depuis des lustres, l'origine des pyramides laisse perplexes les plus éminents spécialistes en égyptologie. Plusieurs hypothèses tentent de résoudre cette énigme d'une ère révolue. Certains affirment qu'il s'agit de tombeaux royaux, d'autres, d'un exercice de géométrie dans l'espace, d'un observatoire astronomique, d'une construction pour donner du travail aux ouvriers agricoles pendant les crues... L'observateur crédule pioche, sans savoir vraiment, parmi les suppositions qui lui semblent les plus probables. On a même parlé d'un "pouvoir de la pyramide", une force spéciale venant de ses proportions et de son orientation face au nord magnétique. La nourriture s'y dessècherait sans s'y corrompre et les lames de rasoir s'y affûteraient toutes seules. Affabulation ou non, une chose est sûre : nul ne peut nier la fascination qu'exercent ces amas de plusieurs millions de tonnes de pierre, le plus ancien datant de 2650 avant Jésus-Christ (pyramide de Djoser). Pour en revenir à la genèse de l'œuvre de Roland Emmerich, l'idée lui est venue, alors qu'il était étudiant dans la section "cinéma" à l'université. Vers le milieu des années 80, une vague de théories concernant l'origine des grandes pyramides vint s'ajouter à celles déjà élaborées. Sans réel fondement, ces théories répondaient comme un écho au

nouvel engouement dont faisaient preuve les populations pour d'éventuelles formes de vie sur une autre planète. Une civilisation extraterrestre aurait ainsi influencé les Égyptiens, entre 3300 et 330 av. J.-C. Il n'en fallut pas plus à Roland Emmerich pour se transformer en scribe de la fin du XXe siècle. Le concept de Stargate venait de germer dans cet esprit jeune et créatif...

Râ, source du ba, âme du monde et de tous les êtres

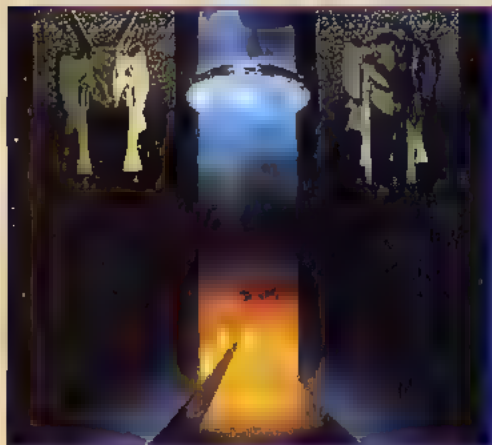


Dans le film, la Stargate (littéralement "porte vers les étoiles") est symbolisée par un énorme anneau couvert de runes et de hiéroglyphes. Découvert en 1928 sous quelques tonnes de sable égyptien, près de la pyramide de Giza, personne ne parvint à déchiffrer les écritures sculptées sur l'étrange objet. Cinquante-cinq ans plus tard, Daniel Jackson (James Spader), égyptologue de renom, est mis dans le secret du "Projet Giza" dont l'initiative revient à l'armée et son représentant, le Colonel Jack O'Neil (Kurt Russell). Après une étude poussée du matériau, Jackson décode les symboles et découvre, ahuri, leur signification. Les mots gravés sur l'anneau sont en fait des schémas de

constellations. La Stargate serait donc une porte sur un monde parallèle, ce qui corroborerait l'hypothèse d'une entité alien venue sur Terre à l'époque des pharaons. Comment vérifier une telle supposition, si ce n'est en prenant rendez-vous avec l'inconnu ? Malgré les réticences du colonel O'Neil, Jackson parvient à s'inclure dans l'expédition et s'engouffre dans le vortex en compagnie de marines équipés de l'arsenal le plus moderne. La terre sur laquelle ils posent les pieds est aride et désertique. Le paysage se compose de dunes à perte de vue. Pourtant, les trois lunes présentes dans le ciel prouvent à la troupe que l'opération a réussi. Ne pouvant dévoiler davantage le scénario, le cinéphile devra laisser libre cours à son imagination quant à la suite des événements, et attendre la sortie du film, prévue après la Saint-Sylvestre en France. Quelques indices toutefois : la planète que découvrent Jackson et O'Neil en même temps que le spectateur, porte le doux nom d'Abydos. Son souverain n'est autre que le dieu mythique Râ (Jaye Davidson), supposé gouverner l'univers du haut du ciel dans la religion égyptienne. L'histoire prend une

Râ (Jaye Davidson) est un dieu vivant qui tyrannise le peuple d'Abydos. Il cherchera à tirer profit de Daniel Jackson et finira par le r...CENSURÉ.r.

L'affiche prévue pour le film. Sorti il y a plus d'un mois aux States, Stargate a déjà séduit un bon nombre d'Américains, en attendant d'envahir les salles obscures de l'Hexagone, dans le courant du mois de février 1995.



En 1928, un gigantesque anneau couvert de hiéroglyphes indéchiffrables est extrait du désert égyptien, à quelques kilomètres de la pyramide de Giza...



tourment dramatique au moment où Jack O'Neil dévoile ses vraies motivations. Car, comme il fallait s'y attendre, les intérêts scientifiques et militaires divergent. Mais quels sont-ils au fond ? Il y est aussi question d'amour et de résurrection. Quant à Râ, il joue le rôle d'une déité conquérante. Autant d'arguments qui laissent présager d'un long métrage de qualité. Une affaire à suivre de près ...

Copyright Le Studio Canal+

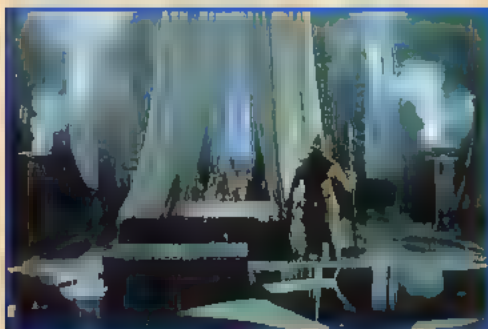


Plus de 1 500 figurants, des effets spéciaux étonnants, des décors grandioses, de nombreuses scènes en extérieur et une équipe d'acteurs et de tournage hors-pair sont les ingrédients de cette recette dont le résultat avoisine les 119 minutes à l'écran. La société Le Studio Canal+, branche américaine du groupe qui détient les droits en Europe, a fortement contribué à la mise sur pied de ce projet dont le budget s'élève à 55 millions de dollars. Une somme d'argent conséquente que Roland Emmerich a su utiliser à bon escient. En tant que réalisateur émérite, il a dû faire preuve d'audace

et de créativité pour monter de toute pièce, avec l'aide de son ami Dean Devlin, acteur de "Moon 44", cette super production. À commencer par le pouvoir de l'anneau qu'il a fallu rendre crédible au possible au même titre que la confection dans les moindres détails de la ville de Nagada, sur la planète Abydos, avec ses palais grandeur nature, ses citoyens en costume, ses coutumes, son langage proche de l'égyptien d'antan, ses dieux dotés de pouvoirs fabuleux et dévastateurs ... Un travail de longue haleine surveillé de près par l'astre solaire dans le paysage désertique et surchauffé de Yuma, en Arizona. Pour les besoins du film, afin d'acheminer le matériel requis sur le lieu de tournage, une substance appelée "Geoweb" fut même employée pour per-



Le palais de Râ. Aucun studio ne paraissait suffisamment grand pour abriter la salle du trône du dieu égyptien. Si bien que le décor fut construit dans une caveau en forme de dôme, à Long Beach, en Californie. Pour donner une idée, cette pièce mesure 90 mètres de long et 18 mètres de large pour une hauteur de 12 mètres !





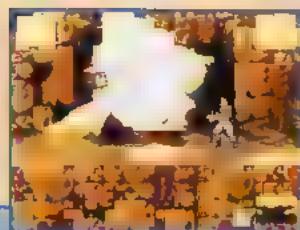
La Belle, prénommée Shari (Mili Avital), superbe actrice israélienne ...



... et Le Bête, un animal créé de toute pièce pour les besoins du film. Un choix d'histoire pour Daniel Jackson (James Spader), le scientifique de l'histoire



L'action de Stargate, le jeu, se situe sur la planète Abydos. Le colonel Jack O'Neil, et, accessoirement, l'égyptologue Daniel Jackson, se retrouvent dans ce monde hostile dirigé par un dieu puissant, Râ. Leur objectif est de contrer ses agissements ainsi que ceux d'autres divinités telles que Horus ou Anubis. Suivant un scrolling multidirectionnel, les personnages sautent de dune en dune, de plate-forme en plate-forme, arme au poing. Un produit Acclaim dont nous parlerons dès la rentrée. (En attendant, bonne année ! ND Bouji)



mettre à l'équipe de progresser dans les dunes. Cette matière qui, une fois posée sur le sable et humidifiée, se transforme en route praticable, fut utilisée lors de l'opération "Desert Storm" dans le Golf. Mettre sur pellicule un long métrage dans le désert comporte de multiples contraintes comme le réapprovisionnement en eau des figurants, le changement de place des dunes pendant la journée, les traces de pas dans le sable à effacer constamment, les insectes, etc. Nul doute que l'adaptation sur cartouche fut moins périlleuse.

Les routines d'Alien 3

Ceux que le jeu d'action-aventure Alien 3 sur Megadrive et plus encore sur Super Nin-

tendo avait séduits, seront forcément heureux d'apprendre que l'adaptation de Stargate reprend le même principe. Bien que n'ayant vu que très peu d'images du soft, on sait déjà que le joueur incarne le colonel Jack O'Neil au travers de plusieurs missions. Les graphismes, lumineux, comprennent de très nombreuses images digitalisées tirées du film. Grâce aux voix digits et aux effets spéciaux (au moins un niveau en mode sept), le joueur se retrouve plongé au cœur d'une aventure mouvementée dont les ennemis se nomment, entre autres, Horus, Sekhmet et Râ. Nous ne savons pas, à l'heure qu'il est, si les séquences de morphing du Dieu Soleil présentes dans le film ont été incluses dans la cartouche, dont le nombre total de mégas devrait avoisiner 24. Sam Goldberg, vice-président du marketing chez Acclaim US, est persuadé que le jeu

Stargate "sera l'un des jeux les plus plébiscités, en réponse à un film de qualité, pendant les vacances de fin d'année aux États-Unis". La promotion du produit outre-Atlantique a déjà débuté avec l'arrivée sur le marché du jouet de figurines dans le style Star Wars. Pour notre part, nous attendons avec impatience que le représentant de l'éditeur en France vienne faire la démonstration de ce produit sous licence qui, a priori, devrait bénéficier de toute notre attention...

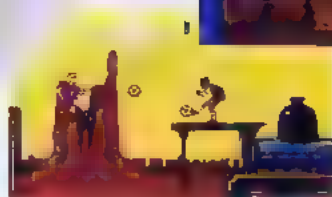
Post scriptum : Pour ceux qui souhaiteraient en savoir plus sur le déroulement et les conditions de tournage, un CD-Rom édité par Compton's New Media retrace l'aventure au travers d'un "making of" du film.

dossier réalisé par **BENJI**

TOUTES LES ILLUSTRATIONS SONT LE STUDIO CANAL

SI TU PEUX FAIRE CAA TU PEUX JOUER A CAA

Nous ne prendrons aucun remplaçant... Seuls les meilleurs seront assez bons pour s'opposer à la puissance des Gorgons à l'extérieur et les battre sur leur propre terrain. Endosse le maillot d'une star des Hurricanes, utilise tes talents de footballeur pour trouver le trajet à travers les pièges, les casse-têtes, les obstacles qui t'épuiseront physiquement. Seras-tu assez fort pour atteindre le stade des Gorgons ? TOI SEUL PEUX LE SAVOIR!



© 1994 DIC Animated City, Inc. and Scottish Television Plc. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Wolford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. 'SEGA', 'MEGA DRIVE' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd. © 1994 Sega Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ the Nintendo Product Seal and other marks designated as TM are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE

GAME GEAR™

U.S. GOLD

STREET RACER

C'est rapide,
c'est fou et plein de punch, c'est le
premier jeu de course et de baston
4 joueurs, c'est STREET RACER™ !



- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un "football" et un "playback" !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- un mode "4 joueurs" hyper excitant !



36.15
LUDI
GAMES



Ubi Soft

JOUE ET GAGNE AU 36 68 68 77 (219 F la minute)

... LE PERMIS A A POINGS !



Depuis tout petit, je rêve de découvrir la graine qui fera germer le premier "arbre à billets" sur le sol terrestre. Ce songe fait partie, je crois, des fantasmes de bon nombre d'entre nous. Le rectangle de papier avec la tronche de Pascal attire plus la convoitise que la sympathie (quoique?), et c'est compréhensible. Mon cochon-tirelire Groin peut en témoigner. Mais, revenons à nos cochons... euh, moutons ! Noël approche et la multitude de nouveaux produits (soft et hardware) qui s'apprête à inonder le marché, à des prix très différents les uns des autres, risque d'en désorienter plus d'un. Concernant les consoles "next generation" ou "next level" comme dirait Sega, le choix s'avère difficile. Le Mega 32-X sort ce mois-ci et vient concurrencer, dans une certaine mesure, la Jaguar d'Atari. Que faut-il acheter ? Dilemme : faut-il se ruer sur l'une ou l'autre ou attendre la venue de la PS-X de Sony, la Saturn de Sega ou encore de l'Ultra-64 de Nintendo ? Reprenant le principe du célèbre mag "50 Millions de Consommateurs", voici un petit comparatif pour y voir plus clair.

Saturn de Sega - 2 processeurs 32 bits RISC ; palette de 6,7 millions de couleurs ; gestion de 240 000 polygones par seconde ; son qualité CD audio ; port cartouche et lecteur CD-ROM double vitesse intégrés. Trois titres phares : Virtua Fighters, Daytona USA et Panzer Dragon. Prix : entre 36 000 et 44 000 yens (autour de 3 000 F TTC). Disponibilité : 22 novembre 1994 au Japon.



50 millions de joueurs: que choisir?

Gadget ou bête fauve ?

Commençons par ce qui existe déjà sur le marché : le Mega 32-X et la Jaguar. Comment comparer une console à part entière et un simple périphérique conçu pour faire patienter Européens et Américains, demanderez-vous ? La réponse tient en ces mots : nous n'avons pas le choix. Contre toute attente, Atari et Sega sont les deux seuls constructeurs à s'intéresser au vieux continent, et à l'Hexagone en particulier, en cette fin d'année 1994. Le 24 décembre au soir, le hit "Petit Papa Noël" du défunt Tino Rossi sera chanté en deux langues, celle de monsieur 16-32 et de madame 64 - "non, je ne suis pas un numéro !". Pour la modique somme de 1 490 F TTC, vous aurez le loisir de vous exercer sur des hits au titre racoleur tels que Doom, Virtua Racing et Star Wars Arcade. Oui, mais ! Comment parviendrez-vous à vous délecter de jeux à la réalisation moyenne ? (Et toc !) En parcourant le précédent numéro de Joypad, vous aurez sûrement conclu que, malgré d'énormes capacités théoriques (2 processeurs 32 bits Risc tournant chacun à 23 MHz, gestion de 50 000 polygones par se-

conde et affichage de plus de 32 000 couleurs simultanément à l'écran), le résultat laisse sceptique. Doom, Star Wars ou Virtua Deluxe n'ont étonné personne. Le principal défaut : le manque de couleur. Quant à l'intérêt de deux jeux sur trois, il apparaît comme plus que limité, d'autant que les polygones sont toujours plus ou moins grossiers.

Jaguar d'Atari - 1 multi-processeurs 64 bits RISC ; gestion de 106 MB par seconde ; palette de 16,7 millions de couleurs ; son qualité CD audio (44 KHz) ; port cartouche et possibilité de greffe d'un lecteur CD-ROM double vitesse. Trois titres phares : Alien vs Predator, Doom et Rayman. Prix : 2 490 F TTC.

Et le caillou noir à 2 490 F TTC fourni avec un jeu ?

La Jaguar, première console 64 bits jamais créée, présente d'autres attraits que le Mega 32-X. Sa puissance de calculs et sa rapidité de gestion de tout ce qui s'affiche à l'écran n'ont jusqu'à présent pas encore été égalés. Quel dommage que quatre, voire cinq jeux seulement, retiennent l'attention du joueur ! Oublions Crescent Galaxy, Cybermorph et Dino Dudes. Que reste-t-il ? Wol-

ons

Neo-Geo CD 1 & 2 de SNK - Trois titres phares : Samurai Shodown, King of Fighters '94 et View Point ; processeur Z80A-68000 ; palette de couleurs 65536 maximum ; son stéréo. Prix : 50 000 yens environ (autour de 4 000 F TTC). Disponibilité : septembre 1994 au Japon.



Ultra 64 - Trois titres phares : Doom, Killer Instinct, Cruise'n USA. 100 000 polygones/seconde ; processeur 64 bits (100 MHz) ; son qualité CD (44,1 MHz). Prix : 250 \$ environ (soit 1 500 F environ). Disponibilité : fin 1995.



Ba-X - Trois titres phares : Dragon Ball Z, Sailor Moon, SD Gundam ; lecteur CD-ROM double vitesse. Prix : 1 490 F. Disponibilité : d'ores et déjà dispo au Japon, pas prévue pour Europe.

FX de Nec - 1 processeur 32 bits RISC ; palette de 16,7 millions de couleurs ; gestion de la vidéo en norme JPEG avec la possibilité d'afficher 30 images par seconde ; son stéréo qualité CD audio (31,9 KHz) ; lecteur CD-ROM double vitesse. Trois titres phares : FX Fighters, Battle Heat et Team Innocent. Prix : 49 800 yens environ (3 000 F environ). Disponibilité : 10 décembre 1994.

à aucun moment, entendu parler de la Jaguar ou du Mega 32-X. Le pôle d'attraction se nommait PS-X et Saturn, deux termes synonymes d'avenir dans le Robert version 1995.

Les grands esprits se rencontrent

Coupons court aux contestations ! Les consoles Nec FX de Nec (évidemment !), BA-X de Bandai et Neo-Geo CD 1 & 2 s'adressent aux véritables maniaques du paddle, jeunes -

voire très jeunes - fans de D.A. interactifs dans le genre animation japonaise, ou encore aux amateurs de jeux d'arcade convertis une fois tous les trois mois sur support CD et dont le temps de chargement permet au joueur d'aller faire un tour au p'tit coin. Il est d'ores et déjà assuré que le gros des troupes optera pour la Saturn de l'ex-Service Games (Sega), la Playstation du géant de l'électronique Sony ou l'Ultra-64 de l'ancienne maison japonaise de cartes à jouer alias Nintendo, l'outsider très attendu. Deux consoles 32 bits (des vraies, cette fois !) plébiscitées par les éditeurs de tous bords (ce n'est apparemment pas le cas de l'Ultra-64) au prix équivalent de 36 000 yens, soit 2 500 F TTC environ. Disponibles fin 1994 au pays du Soleil Levant, la Saturn et la PS-X s'annoncent comme les deux machines leaders du marché au Japon et a fortiori en France dans un futur proche (sorties prévues dans le courant du deuxième semestre 1995). D'autant que les jeux annoncés, d'une qualité qui laisse rêveurs testeurs et lecteurs, devraient avoisiner les 250 F TTC. Alors, que choisir ? Gardez vos économies et attendez, que diable ! L'année 1995 sera l'année des grands bouleversements. L'année 1994, année de transition, est morte. Vive 1995 !

Mega 32-X : Trois titres phares : Doom, Virtua Racing Deluxe et Star Wars Arcade ; 2 processeurs 32 bits RISC 23 MHz/40 MIPS Hi-tachi ; 50 000 polygones/seconde ; 32 768 couleurs affichables simultanément, 4 MB de Ram supplémentaire. Prix : 1 490 F. Disponibilité : début décembre en Europe.



Les nouveautés d'abord !

MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

STREET RACER

Hyper rapide et délirant, 8 personnages complètement fous, 24 mouvements différents dans 8 décors fabuleux !! Un mode 4 joueurs hyper excitant ! Des heures et des heures de jeu !

HIT

DONKEY KONG COUNTRY

Le Hit, l'unique, l'incomparable !! Un fabuleux jeu de plateforme réalisé par Nintendo, utilisant au mieux la technologie Silicon Graphics ! Des graphismes et une animation incroyables ! 8 mondes à explorer, 100 niveaux de salles et de passages secrets : soit 50 niveaux au total !

HIT

ARTHWORM JIM

Après Aladdin, David Perry s'attaque encore plus fort !! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants, aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier magique.

HIT

Exclusif Micromania !!

Le T-Shirt DK GRATUIT*

Offre détaillée en magasin à partir du 5/12/94 et dans la limite des stocks disponibles.

GAGNEZ
les jeux
• Donkey Kong
• Dragon Ball Z
sur **3615**
MICROMANIA
(1,27 F. la minute)

Des milliers de Promotions* à partir de

199F	SUPER NINTENDO	199F	MEGADRIVE
MAGICAL QUEST	Star Wing 99F	MORTAL KOMBAT	Turtles Ninja 99F
	Super Ghouls'n Ghost 99F		Gunship 2000 99F
	Super Soccer 99F		Double Header 199F
	Super Tennis 99F		Lotus 2 199F
	Loony Tunes/Road Runner 199F		Sonic 2 199F

MICROMANIA

N°1 de la VPC
Service Express
au
92 94 36 00

NBA LIVE 95

Avec le dernier titré d'EA Sport, vous aurez le shoot, la passe, le mode arcade ou le mode simulation. D'un réalisme et d'une jouabilité étonnants, ce jeu enchâssera les fens de Basket Ball.

HIT **NBA**

DRAGON BALL Z

Chobu Den

Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les pouvoirs sont plus nombreux et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !!

HIT

**MEGA DRIVE
32X**



Exclusif !!
avant-Première Nintendo
 venez jouer une partie de
 Cris'n USA sur l'Ultra 64
 version arcade



MICROMANIA

NOUVEAU

Ouverture de **2** magasins MICROMANIA

- Centre Commercial Les Ulis 2
- Centre Commercial Euralille

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW

Centre Col Les Jirs 2 - 91940 Les Ulis
Tél 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE **NEW**

Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

15, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, Champs-Élysées - 75008 Paris - France

84 Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Étoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

 Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Cial des 4 Temps Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE

 Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél 78 60 78 82

 MICROMANIA LILLE V2

Centre Cial de Villedieu d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

**Ouverture des Magasins Micromania
les dimanches 11 et 18 décembre !!**

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

N°	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 29
Précisez	CD <input type="checkbox"/> Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer =

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35 F**) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamgear ☐ Super Nintendo

IMPORTANT - Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au samedi

AKIRA

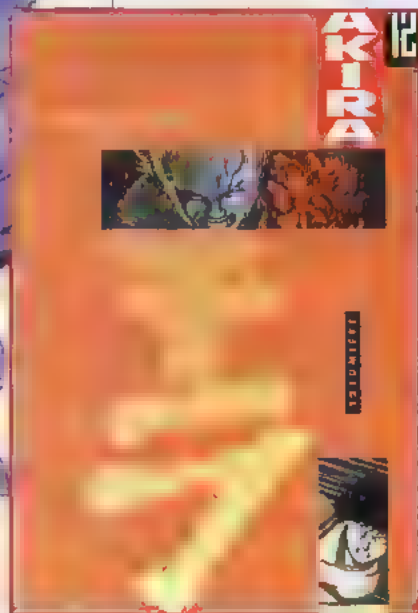
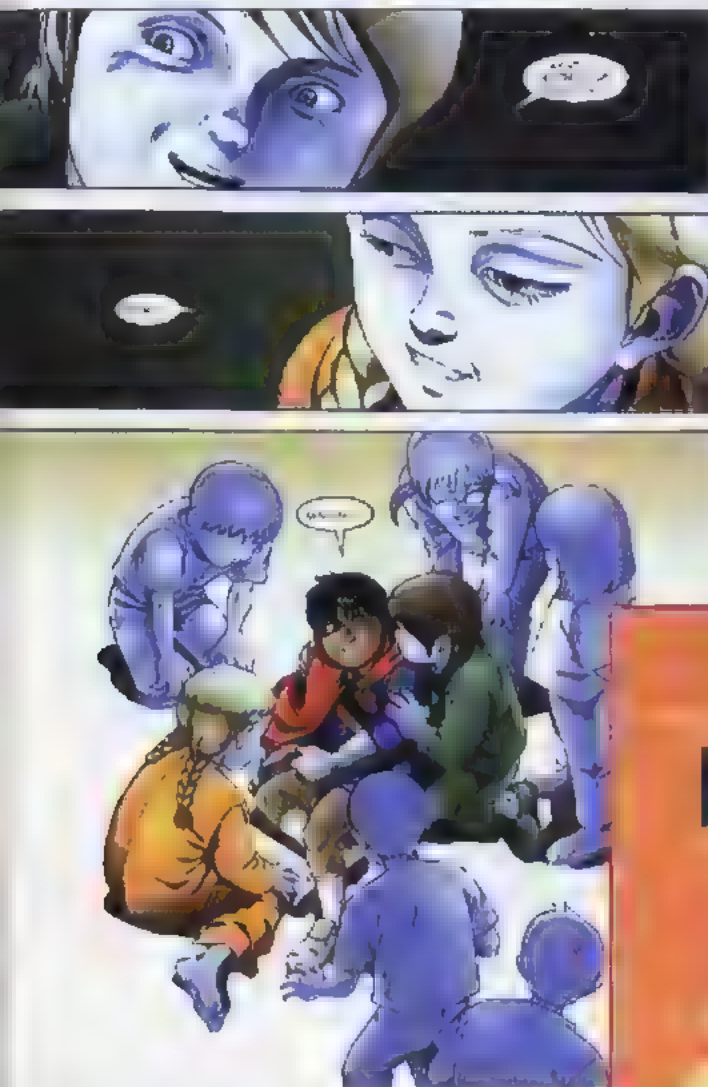
sous les feux de la rampe

Il est né le Divin Enfant, jour de fête aujourd'hui en France! Un refrain plus que d'actualité, puisque l'album numéro 12 d'"Akira", celui-ci portant le numéro 28 (les fans comprendront), vient enfin de paraître aux éditions Glénat. Souvenez-vous, le précédent, le numéro 11, s'arrêtait au

moment de la première riposte du numéro 41, alias Tetsuo face aux forces armées américaines. Neo-Tokyo, mégapole déjà ravagée par le cataclysme provoqué par "Akira" en réaction à la mort de Ta-

kashi, le numéro 26, devait encore subir les assauts de l'US Air Force ainsi qu'une invasion par quelques Marines surentraînés. Dans "Lumière", titre du nouvel album, Tetsuo réagit violemment et pousse l'amiral dans ses derniers retranchements. De retour sur l'île, d'autres ennus l'attendent. Kay, amie de Kaneda, manipulée par Lady Miyako, le numéro 19, s'en prend au jeune surdoué qui contrôle de plus en plus difficilement ses pouvoirs surhumains. Kaneda, frère ennemi de Tetsuo, intervient lui aussi au péril de sa vie. Chacun semble décidé à stopper coûte que coûte les agissements du mutant. Y parviendront-ils? Et Akira, jeune gastronome en culottes courtes vêtu d'une cape rouge, va-t-il enfin se résoudre à sortir de son mutisme? Un dernier détail toutefois, ce douzième tome n'est pas le dernier de la série, contrairement à ce que l'on aurait pu croire. Le suspens reste intact, et le dénouement de cette formidable saga surréaliste signée Katsuhiro Otomo ne sera finalement dévoilé que dans l'album numéro 13 - on va bientôt pouvoir jouer au loto avec tous ces numéros! Enfin, les joueurs invétérés de la Joybank pourront retrouver Akira dans le numéro de Joypad du mois de janvier.

Akira T.12 - Lumière. Prix indicatif : 98 F TTC dans toutes les bonnes librairies.



LES CHIFFRES DU MOIS

100 000 : c'est le nombre d'éditions limitées de Donkey Kong Country de Nintendo disponibles depuis le 18 novembre 1992 au Japon. En France, c'est le nombre d'albums de la série musicale de groupe Gang of Four. Gang of Four.

481 millions \$: c'est le chiffre d'affaires d'Accclaim durant l'année fiscale finissant le 31 août 1994. Selon le site de la société, pour l'exercice 1994-1995, l'entreprise a réalisé un chiffre d'affaires de 481 millions de dollars. Entre autres.

1991 : c'est le pourcentage de la population de la Sega Saturn, annoncé le départ pour 1990. Pour qui sera finalement, après moult plans d'intox, de 2 700 F. Pas terrible, le gain.

10 000 \$: c'est le prix final auquel on peut acheter la PlayStation de Sony, soit environ 1 000 \$ au Japon. Rappelons qu'au tout début, la seule question était celle des prix, avoisinant les 1 000 \$ à l'époque. Mais, à 200 \$ de différence, ça fait de nous les plus bénéficiaires, c'est nous.

12 : c'est le nombre de camemberts puants et réjouissants que Greg "démoult" en consomme par jour. Au secours.

1992 : c'est l'année de la Hot Line (Nintendo en l'occurrence) en France. Une journée. Ça fait pour le 28 décembre 1992, juste après Noël.

100 millions : c'est le nombre total de cartouches de Mario dans les supports Nintendo confondus, vendues entre 1983 et 1993.

1 million : c'est le plus grand nombre de ventes de jeux vidéo en une seule année, enregistrées à la fin de l'année 1992. Ça fait bien évidemment de Super Mario Bros sur Super Nintendo.

1 million : c'est le nombre de copies de Super Nintendo vendues à travers le monde depuis 1992. Ça fait bien évidemment de Super Mario Bros le record absolu dans le domaine.

1 million : c'est le nombre de copies de Super Nintendo vendues à travers le monde depuis 1992. Ça fait bien évidemment de Super Mario Bros le record absolu dans le domaine.

1 million : c'est le nombre de copies de Super Nintendo vendues à travers le monde depuis 1992. Ça fait bien évidemment de Super Mario Bros le record absolu dans le domaine.

ATARI ENTRE DANS L'ERE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Atari Corp et Virtuality Group viennent de signer un accord qui devrait aboutir, fin 1995, à la création d'un casque de vision stéréoscopique. Ce casque se connectera directement sur la console Jaguar et devrait être commercialisé à un prix avoisinant les 200 \$ (soit un



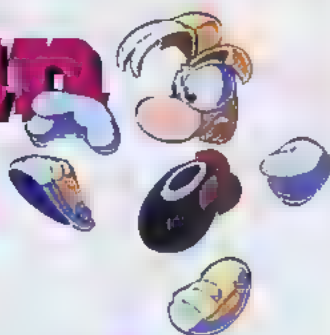
100% COTTON

DES T-SHIRT aux couleurs des jeux vidéo

Fans de Street Fighter II, d'Ecco le Dauphin ou bien de Lemmings, tendez bien l'oreille. La société Star System propose en effet, depuis peu de temps, une gamme complète de T-Shirt ayant un rapport direct avec les jeux vidéo. On retrouve par conséquent sur ces T-Shirt (de qualité), tous les héros les plus célèbres. Si vous ne savez pas quoi offrir à votre petit frère pour Noël, c'est peut-être là une idée de cadeau. (de 119 à 129 F, vente en grandes surfaces).



Rayman frappe à nos portes



Sa tête vous dit quelque chose, mais vous êtes incapable de lui donner un nom ? Vous croyez avoir aperçu cette étrange créature en parcourant le dossier consacré à l'ECTS dans le numéro du mois d'octobre (Joypad n°35) ? Vous commencez à avoir des doutes quant à son apparition dans l'émission "Que le meilleur gagne" diffusée récemment sur les écrans TV ? Ne paniquez pas ! Ce petit personnage est en fait le héros du jeu "Rayman" d'Ubi Soft, dont la sortie est prévue sur Jaguar et PS-X très prochainement. Rendez-vous le mois prochain pour plus d'infos sur ce qui s'annonce d'ores et déjà comme l'un des titres phares des consoles "nouvelle génération" !



peu plus de 1 000 FF). Atari compte ainsi devenir un pionnier dans le domaine de la réalité virtuelle à domicile (Virtuality Group étant l'actuel leader mondial de la R.V. d'arcade). Une histoire à suivre...

On le sait, Time Warner Interactive et Atari se sont associés pour créer des jeux d'arcade. Bien ! Dans le n° 35 de Joypad, on vous avait même parlé en avant-première d'un de leurs titres du moment Primal Rage. Vous savez, ce jeu de baston à base de monstres énormes et dont l'animation est superbe. Eh bien, c'est quasiment officiel, on devrait retrouver ce superbe jeu de baston sauce Godzilla sur la Jaguar ! Cool, non ?

Acclain, c'est câblé !

La nouvelle qui vient de tomber sur nos téléspectateurs est encore toute fumante : Acclain (vous savez, Mortal Kombat I, II et bientôt III) et le mastodonte américain de télécommunications, T.C.I. ont créé une nouvelle entreprise. Pour être clair, TCI, actuel leader du marché de transferts d'informations (câble) dans les foyers américains (près de 14 millions d'entre eux sont déjà desservis sur 48 états !) et Acclain se sont alliés pour créer une "joint venture" détenue à 65 % par cette dernière et à 35 %... par TCI. Ce nouveau partenariat met en évidence le désir de plus en plus fort des entreprises de jeux vidéo de jeter les bases de la future ludothèque pour particuliers. Comme ça, hop ! directement à la maison ! Les "autoroutes de l'information", comme on les appelle, risquent en effet d'être le média le plus rapide et le plus sûr dans un futur proche pour qui veut consommer, jouer, vendre, s'informer, etc. à distance. Cette association aura coûté, dit-on, la bagatelle de 90 millions de dollars à TCI pour l'achat de 10 % du stock d'Acclain (soit environ 400 millions de FF).

Un masque et une ombre, du film à la BD

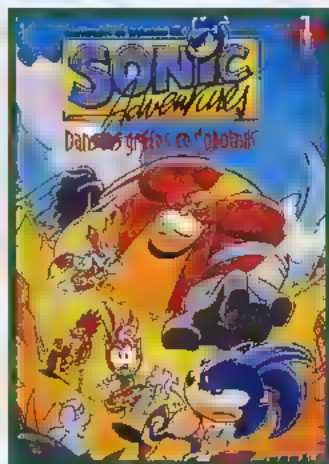


Le mois dernier, une news faisait état de la sortie en salle du petit chef-d'œuvre de Charles Russell alias "The Mask", outsider très attendu des cinéphiles en cette fin d'année 94. Ce mois-ci, il est question de la bande dessinée tirée du film éditée par Dark Horse France, "un nouvel acteur sur le marché de la BD française", dicit le dossier de presse. Un conseil : ne vous fiez pas trop à la couverture racoleuse, vous seriez franchement déçu par la mise en page et la qualité graphique de l'album. Idem pour la BD "The Shadow" adaptée, elle aussi, du film du même nom de Russell Mulcahy, avec Alec Baldwin dans le rôle principal. Mais ne désespérons pas de voir arriver sur le marché d'autres productions Dark Horse USA traduites dans la langue de Beaudelaire, sous la houlette de leur associé français Cryo Interactive Entertainment...

MICRO MACHINES 2



Personne ne le savait, mais la nouvelle est tombée d'un seul coup : Micro Machines 2 sur Megadrive ne se joue pas à quatre au maximum, mais à huit ! Vous ne rêvez pas : jusqu'à huit bolides peuvent alors s'affronter dans des courses tout bonnement infernales. Pour cela, pas besoin de huit manettes, mais "seulement" quatre, puisque deux joueurs utiliseront la même manette. Deux joueurs pour une manette ? C'est bien ça ! C'est un peu délicat, mais on s'y fait vite. Il suffit juste que votre adversaire/partenaire ne tire pas trop la manette à lui...



Sonic Mes-Adventures 1

La saviez-vous ? Un animateur de télévision peut cacher un directeur de collection ! Cyril Drevet, ex-Crevette animateur de l'ex-Televisator 2 sur la chaîne du service public, revient en force non seulement en tant que mascotte du célèbre Club Doro-chose, mais aussi en qualité de directeur de collection des parutions "Sonic Adventures" aux Éditions La Sirène. Réservées aux tout petits, ces aventures à l'humour plus que corrosif (le ton est sarcastique) mettent en scène tous les acteurs des jeux Sonic, du hérisson bleu à Robotnik. Il ne manque plus, à ce jour, que le dessin anime, présent sur certaines chaînes de TV américaines, d'une qualité tout aussi médiocre, pour définitivement nous dégoûter du Hedgehog !

RESULTATS CONCOURS DOCK GAMES

JOYPAD N°33 (JUILLET/AOÛT 94)

1er prix : 3DO

FERNANDEZ Lydie

2e prix : NEO GEO

PHAM Van Hung

3e et 4e prix : SUPER NINTENDO

PEREZ Brian - COURCOUL Marie-Laure

5e et 6e prix : MEGADRIVE

TOULEMON Valérie - JECO Hervé

7e et 8e prix : GAME GEAR

CARILLON Yoann - LE DISQUET Christophe

9e et 10e prix : GAME BOY

DUFOR Benjamin - GARREAU Nicolas

Du 11e au 40e prix : 30 jeux LUDI GAMES

ROSSIER Mathieu - LAFROGNE Germain - DUMONTEIL Magali - SAINT GRATIEN Renaud - TACLET Raphaël - FLORQUIN Benoît - BONHOMME Joël - BOUCHON François - DORANGEVILLE Damien - LUMALE Frédéric - KISSINGER Cyril - DE LA LANDE Aurélien - CESAR Thierry - REMUS Jérôme - HOUEFFE Patrick - BIRO Anthony - LAFINE Jean-Marc - LASSAUGE Julien - LE GUYADEC Jean-Philippe - USSEGLIO Canleve Anthony - BENBRAHIM Houssaine - LIBEAU Samuel - CLEMENT Christophe - FIGEL Jérôme - NATUS Nicolas - CHARBONNEL Pierre - BÉTRIC MIEUX Stéphane - TELES DIAS Sergio - HUELLE Pierre - FRANÇOIS Clément

Du 41e au 60e prix : 20 BONS D'ACHAT DOCK GAMES

DI COLA Marco - MOULINIER Florent - DRUART Cyrille - PRIEUX Denis - PINCHON Sébastien - BARROO Gilles - BORDAT Pierre - WYART Frédéric - CARLOZ Donatien - JUSSELANDOT Frédéric - POQUE Laurent - BERVEILLER Frédéric - LAROUSSE Eric - CRETIN Clément - BLANCHARD Charles - BODECOT Lenoir - YANTILLARD Alexandre - DUCLAUX Nathalie - BENZEROUALI Abdelhagar - VIAL Pierre

Du 61e au 100e prix : 40 TEE-SHIRT DOCK GAMES

NTANGA Julien - THIEN KIN SIEN Joëlle - BERNARD Frédéric - JEGOU Cécile - BANTATA Pascal - CHAPIUS Cyril - ABIDAL Joël - BEGAG Hocine - TOURNAIRE Luc - PROGER Benjamin - GREPIN Stéphane - CHRISTINE Samuel - DIGNAT Benoît - SHAH Asim - VAN WAENBERGH Réginald - MABILLAND Frédéric - ALMANDIN Stéphane - LIM Pascal - HO SUNE Vincent - NEVERS Jean-Pierre - DELA PORTE Nicolas - DELAMARE Alexandre - LE LIVEC Yannick - LEDOULT Marc - BERNARDI Mickaël - ROUCAYROL Vincent - PHIBEL Richard - FRERET Adrien - SOWATH Xavier - URBAIN Nicolas - VERGER David - LEBULY Johan - RUEFF Rudy - DUSSART Robin - GANI Mathieu - BLUTEAU Nicolas - LEMAITRE Fabien - LIMOUSIN Nicolas - GONCALVES Georges - MONTEIRO Emmanuel

Du 101e au 140e prix : 40 CASQUETTES DOCK GAMES

MENFANT Cécile - MASSIER Jean-Christophe - KURAS Sébastien - ROMERO Xavier - BURIN Stéphane - CORBEAUX Armand - SANNA Christophe - BONNETON Sébastien - JOURNO Mickaël - HOSSAINE Nicolas - LATOUR Wilfrid - GUYOMARD CH Julien - CHAMPALOUX Sylvère - FALLER Lionel - BARRET Rémi - BRYSENS Jimmy - BORDAT Tommy - HIAYI Lykéo - ETCHEVERRIA Eric - BRUZZI Guillaume - NGUYEN Jean-Marie - GUGENHEIM Damien - SCHMITT Edwin - ZAMPOU Thierry - GALLARDO Raphaël - CHANTIB Sal - Mr SCALA - MOURRAIN Jean-Nicolas - ZEMOULI Johnny - GELY Yannick - VAN BERGEN Benjamin - TRUSSART VOISIN Charles - LEGRET Patrice - LETERTRE Cécile - BENALI Abdelghani - MOINE Régis - GENRE Philippe - BOISSIER Anthony - JUMLAUT Clément - LECLERCQ Florent



Les Ennuis Continuent!

**ATTENTION !!! les Lemmings sont de retour
dans de nouvelles aventures encore plus folles !**

**Guidez 12 tribus de Lemmings dans leur incroyable traversée
et aidez-les à sauver leur île... et surtout leur peau !**

- Un nouveau gameplay, de nouveaux personnages, des graphismes et des sons améliorés
- Plus de 120 niveaux rythmés par 15 musiques qui démnagent !
- Plus de 60 fonctions !
- Système de sauvegarde par mots de passe



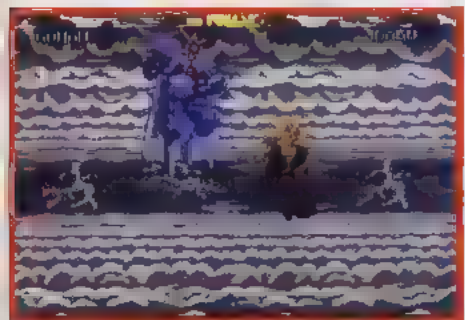
PSYGNOSIS

GAME BOY

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

Psynosis, Sony Building, 131 Avenue des Wagram, 75017, France



Bruce Lee... À la seule prononciation de ce nom magique, cela évoque parmi nombre de personnes à travers le monde des souvenirs impérissables. Des souvenirs qui font revivre, le temps d'un instant, la mémoire du plus grand expert en arts martiaux de l'histoire du cinéma. C'est en grande partie pour cette raison que Rob Cohen, réalisateur, a fait de l'histoire unique de Bruce, un film tiré des souvenirs littéraires de Linda Lee, sa femme, qu'elle a décrits dans "Bruce Lee : the man only I knew". "Dragon" le long-métrage, était alors né. Depuis le mois de novembre, vous pouvez en effet trouver, dans tous les points de vente, cette vidéocassette retraçant la vie brève et étincelante du "Petit Dragon" de Hong Kong (prix indicatif : 179 F). Et pour que l'hommage soit plus fort encore, n'oubliez pas les jeux vidéo de Virgin, sur MD, SN et maintenant Jaguar.

Outre ses passions torrides pour les jeux vidéo et les voitures, notre Greg national s'est découvert un nouveau Hobby... alimentaire ! Il s'est en effet pris d'amour fou pour le camembert au bon lait cru de Normandie ! Mais attention, pas n'importe lequel ! Le pur, le vrai, le meilleur. Celui qui vous réveillerait un mort en moins de deux. D'ailleurs, il n'y a qu'à voir avec quelle élégance il s'en délecte, pour être convaincu qu'il ne fait pas semblant. Hum, quelle bonne odeur se dégage de la salle des tests, lorsqu'il découpe délicatement à la machette turque ce délicieux mets fraîchement dégoulinant, qui n'a passé que quelques heures au fond d'un sac d'étudiant moyen... Ah ! sacré Greg ! On comprend mieux pourquoi Cécile (c'est sa copine) est admirative devant cet être hors du commun, que même une bonne part de Brie ne parvient pas à mettre hors de combat !

Nous avons fait de jolisation et une louche de sucre de noix. Née en sous genre. M'inspire à vous secour fortement vous obéissez un finis binomial de la FF dédit par le Néo Giga Club. 45 pages de bonheur pour tous les fins de semaine au monde de japonais (dédié Greg). Des tests des critiques beaucoup d'humour composés deazines qui bénéficie d'être très bonne mise en page. Chapeau aussi pour la revue de presse qui passe au crible certains magazines français et étrangers. Le numéro de septembre octobre contient d'allure une page de "irrobilation" (titre de la page) à l'attention de joyeux fang de consoles Pourquoi? Parce que selon l'équipe de rédactionnelle de RG Engine Power il ne vous m'agréable normale pas suffisamment des jeux Nao. Qu'il s'agit même le test complet de Dragon Ball Z figure dans ce numéro! En attendant l'arrivée d'un nouveau sous-entendu persistance sur la Neo RX voilà qui devrait satisfaire l'appétit de plus gourmande fans! Quel qu'il soit cela nous vaut en avoir plus au cœur fermé et non communiqué en couleur bien sûr mais est bien à l'honneur par le faire savoir! Un conseil / À lire: Bio Graffiti "Bygone cochenilles" de Z. L'heureux Apennin Japonais; Bâtiment 4. 1980

Les articles sont commandés : 1992 / Les Amateurs de Jeux Vidéo / 24/10/2072

JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né

d'une nouvelle génération de jeux vidéo :

animation — graphisme — son —

(modélisation 3D, effets de morphing).

Des robots, des dizaines de coups et

une musique de Brian May

l'ex-guitariste des

Queen

RISE[®] OF THE ROBOTS

JEUX & ASTUCES
du 36 68 10 25*
ou 36 15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO
EXCLUSIVE SYSTEM
ORIGINAL VERSION

MEGA DRIVE

MIRAGE

32MEG
POWER

ACCLAIM
Belgicainment Inc.

PINBALL FANTASIES

Ceux qui veulent bien se souvenir de Pinball Dreams sur Super Nintendo auront bientôt la joie de rejouer à un jeu de flipper très prometteur. Pinball Fantasies est effectivement le dernier-né des laboratoires Gametek. D'ailleurs, ce n'est rien d'autre que la suite du premier nommé, enfin annoncée pour janvier 95. Prévu pour SN mais aussi Game Boy, le réalisme est encore plus poussé. La bille semble plus vraie que nature, et les scrollings d'une fluidité à toute épreuve. Un jeu attendu au sein de la rédaction !



FULL THROTTLE RACING

MACHINE : SUPER NINTENDO EDITION : GAMETEK

A fond les manettes !

Si je vous dis "plusieurs moyens de locomotion, du mode 7 à profusion, une vue de derrière", vous me répondez quoi ? Eh oui : Full Throttle Racing !! En jet ski ou bien en moto, les chauffards de tous poils vont certainement s'en donner à cœur joie dans un jeu de course complètement dingue. En plus, il sera possible d'y jouer à deux avec un écran "split". Attendons toutefois le test pour avoir un avis définitif sur ce produit.



Un Démon dans votre console !

Alors que Demon's Crest vient à peine de sortir au Japon, nous venons d'apprendre que le jeu devrait être dispo en France au mois de janvier prochain. C'est grâce à Ludi que l'on pourra avoir le hit de Capcom sur nos toutes belles machines !

Depuis que les Tiny Toons font du sport chez Konami, l'habitué des jeux de plates-formes (Batman, Sparkster, pour les plus récents), ils sont devenus complètement foot ! En oui, l'une des firmes japonaises les plus prolifiques en matière de jeux vidéo, nous sort une simulation de "foucheball" vue de côté, pour 1 ou 2 joueurs. Avec un choix de trente équipes, des tactiques de jeux à foison, de nombreux stades et trois climats différents, ce jeu-là promet beaucoup. Normal, pour un jeu qui se veut l'égal de Super Sidekick et de Fifa Soccer ! Sa sortie est prévue pour la mi-janvier 95.

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITION : KONAMI

Konami en short !

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



Joli «Score !»

Vous n'êtes pas sans savoir que le magasin Score Games à Paris se trouve tout près de la faculté de Jussieu (métro Jussieu), au 46, rue des Fossés-Saint-Bernard dans le 5e arrondissement. Pas moins de 200 m2 de jeux vidéo (Nintendo, Sega, Atari, Nec, Neo Geo...) avec près de 20 000 jeux neufs et d'occasion en stock permanent. Bien. Mais saviez-vous qu'un Score Games CD, à 100 mètres à peine du premier, est ouvert depuis peu au 17, rue des Écoles ? Première boutique entièrement consacrée aux CD neufs et d'occasion. Vous y trouverez de tout sur 3DO, CD 32, PS-X, CDI, PC CD-Rom... Et, pour ce qui est de l'échange, pas de problème : c'est prévu aussi !

SUPER PUNCH-OUT !!

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : NINTENDO



Nintendo va vous mettre K.O. !

Non content de sortir ce qui sera peut-être le jeu vidéo le plus vendu de tous les temps (je veux parler bien sûr de Donkey Kong Country sur SN), Nintendo nous annonce enfin la sortie officielle pour la fin janvier 95 de "Super Punch Out !!", le fameux jeu de boxe que les aficionados de la NES ont très bien connu sous l'appellation "simplifiée" de Punch Out. Comme son nom l'indique, c'est un jeu de boxe dans lequel vous évoluez constamment de dos, en transparence. Sur NES, rappelons qu'on ne voyait que les gants du boxeur. Dans le jeu, pas moins de 16 molosses vous attendent pour vous faire votre fête. Du gros plein de soupe aux frères Bruiser, ça va cogner sur SN !

100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !

Spécial Noël

Joue et gagne en appelant au

36.68.11.66

des consoles Mega CD2, Megadrive, Néo-Géo,



100 % Jeux Vidéos et Informations

36.70.23.22

Et des cartouches de jeux, des chèques-cadeaux de 100 à 500 F... et plein d'autres surprises !

Et plein de consoles

Amiga sur le :

36.68.03.03

Et chaque jour, gagne |
des Jeux Vidéos sur le |
3615 code 7 SUR 7

DONKEY KONG

449^F

10 % sur le 2^e Jeu Acheté*

sur jeu de moins de 100 F

CONSOLE GAMES

SATURNE

32X - PSX - FX

NEO-CD

en avant première

Réservez-les ! Cité limitée

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEALMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRIS
POUR COMMANDER TEL AD
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

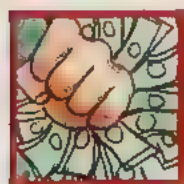
SUPER NES	neuf	occase	reprise	MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console modifiée	849	649	450	Console + Jeu	540	400	300
DBZ4	390	290	200	Virtua Racing	340	290	200
MK2	479	350	250	D32	140	290	200
Fata. Fury Special	390	290	200	Y. Yu Akusho 2	349	290	200
Samurai Spirit	490	350	250	NBA Jam	90	tel	tel
Super SF2	449	350	250	Sonic 3	249	tel	tel
Super Metroid	190	tel	tel	Monster World 4	140	tel	tel
Street Racer	449	300	200	Earth World Jim	389	290	200
Donkey Kong	449	350	250	Bombberman	349	290	200
Demon Blazen	449	350	250	Link 5m.cu	149	tel	tel
Earth World Jim	390	300	200	Le Roi Lion	369	290	200
Dragon	449	300	200	Sonic 4	340	290	200
Ranma 4	249	tel	tel	Shining Force 2	399	290	200
Fata. Fury 2	249	tel	tel	Put la	389	290	200
Secret of Manat Fr	429	tel	tel	Le 95	389	290	200
Final Fantasy 6 US	449	350	250	Mister Nuts	379	290	200
Megaman X	349	290	200	Emul Champions	249	tel	tel
Le Roi Lion	399	300	200	NBA 1 vs 95	389	290	200
Mickey Mania	429	300	200	Mickey Mania	379	290	200
				Probotector	349	290	200

3 D O	neuf	occase	reprise	NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console	2990	2500	2000	Console+FF special	1690	1490	tel
Pistolet	349	tel	tel	Neo CDROM+1 jeu	3690	cl	tel
Super SF2	449	tel	tel	King of Fighter	1490	cl	tel
Samurai Spirit	449	tel	tel	Fatal Fury Special	690	590	tel
Le 95	399	cl	cl	Sidekick 2	699	599	tel
Rise of the Robot	449	tel	tel	World Heroes 2 Jet	690	590	tel
Autres titres	cl	cl	cl	Art of 2	790	590	tel
				Samurai	790	590	tel
				Samurai 2	1490	tel	tel
				A. pha Mission 2	190	tel	tel
				King of Fighters CD	490	35	250
				Top Hunter CD	390	300	200
				Art of 2 CD	390	300	200
				Sonic Wings CD	390	300	200

GOODIES

Mangas à partir de 30^F
K7 vidéo à partir de 129^F
Figurines 79^F
Cartes (2^F), Posters (20^F) etc

ENVOI COLISSIMO 48 Heures Jeu 20^F Console 50^F CRBT 30^F Régiment CB, chèque, C



Argent.



Vous êtes nombreux à nous le dire, à nous l'écrire, à nous le téléphoner, à nous le faxer, à le pleurer, à le chanter (bon, mais ça c'est plus rare), à le crier sur les toits ou à l'écrire sur les murs à l'encre de vos veines : "Les jeux vidéos coûtent trop cher !". Ce n'est pas faux et c'est même plutôt vrai. Ne reculant devant rien (sauf peut-être face à un horrible maniaque sentant la sueur sous les bras, armé d'une machette électrique, et ayant la visible intention de s'en servir pour vous découper en rondelles, avant de vous faire mijoter dans une marmite remplie de lait-fraise bouillant, attaché devant une télé diffusant les aventures de Colargol en boucle et en noir et blanc), Joypad a mené l'enquête pour tenter de vous donner les raisons du coût souvent prohibitif des cartouches. "Responsables, mais pas coupables", plaident la plupart des constructeurs, éditeurs, distributeurs et revendeurs. "Pas capables d'être responsables", accusent d'autres. Où va votre argent ? Qui en profite ? Les jeux pourraient-ils coûter moins cher ? Autant de questions auxquelles nous allons nous efforcer de répondre.

Vente à prix coûteux



Le prix moyen d'un jeu sur cartouche (quelle que soit la marque de la console) est - d'après une étude de BIPE Conseil - de 435 F. De sa création à son édition, puis à sa vente, un jeu passe entre de nombreuses mains avant d'arriver entre les vôtres. La somme que vous payez est donc partagée par : les auteurs du jeu, les développeurs, l'éditeur, le distributeur, les revendeurs... et Nintendo



Vous vous êtes dit : "À ce prix-là, Je fais une affaire !" Et sans attendre, vous avez ouvert bien grand votre porte-monnaie pour en extraire l'argent nécessaire à l'achat de cette si jolie console dont vous rêviez depuis des mois. Quelle chance : dans la boîte, un jeu ! De quoi vous occuper quelques jours... Mais une fois ce jeu terminé, bien vite le besoin d'en commencer un autre vous ronge. C'est là que vos ennuis commencent : arrivé à la caisse de votre magasin préféré, vous prenez conscience de la dure réalité du marché du jeu vidéo... Ils vous coûteront tous presque aussi cher que la console elle-même. Pourquoi, pour qui ? Joypad enquête et lève le voile sur l'injuste prix des jeux.

ou Sega qui, sur chaque cartouche vendue, touche des "royalties". "Mais qu'est-ce donc que ces royalties", se demandent déjà les plus attentifs d'entre vous ? C'est finalement assez simple, mais pour que tout soit bien clair, arrêtons-nous un instant pour faire un petit point d'histoire. Au départ, la Terre n'était qu'un caillou sans vie, puis vinrent les dinosaures et enfin, un bon gros paquet d'années plus tard, la console Nintendo (je résume un peu). À l'ère primaire des consoles, Nintendo fabriquait toute seule et comme une grande les machines et les jeux. Avec, dès le départ, une idée toute simple : vendre la console à bas prix et gagner de l'argent sur les jeux. En 1983 déjà, Iroschi Yamauchi, le président-héritier de Nintendo, déclarait devant des grossistes, mécontents de la faible marge qu'ils pouvaient réaliser sur les ventes de Famicom : "Je vous garantis des volumes de vente importants, grâce à un catalogue de jeux exceptionnels. Renoncez aux belles marges sur le matériel, parce que celui-ci ne représente qu'un moyen de vendre du logiciel. Voilà où nous réaliserons des profits juteux." (cité par David Sheff dans le livre "Génération

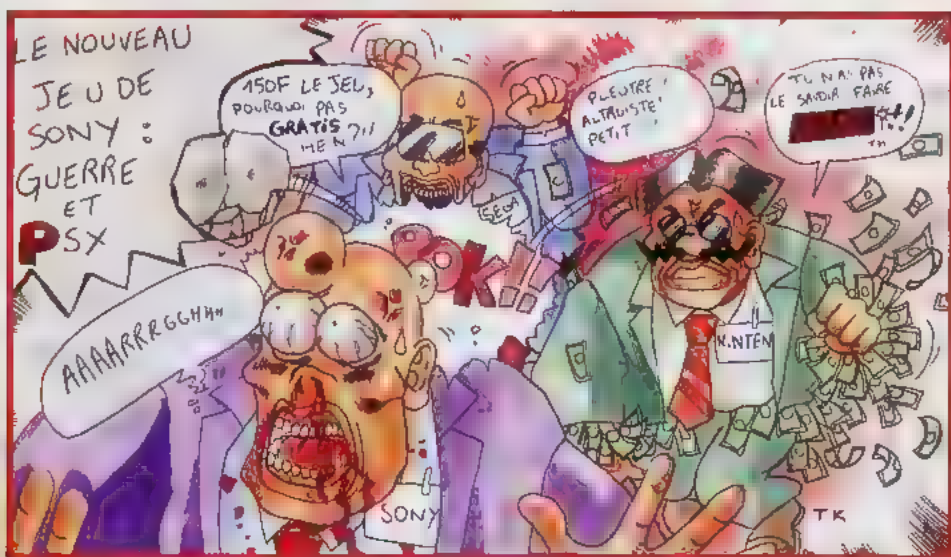
Nintendo"). Des propos qui ont le mérite d'être clairs et qui restent, hélas pour vos portefeuilles, plus que jamais d'actualité. Aujourd'hui, Nintendo et les autres (Sega en tête, qui vendait sa Mega Drive 995 F avec le jeu Aladdin, alors que le jeu seul était vendu 440F!), laissent partir leurs consoles pratiquement à prix coûtant, mais se rattrapent sur le prix des jeux.

Les coûts et les couleurs



J'en vois certains qui s'interrogent et lèvent la main. Oui, vous là-bas au fond, je vous écoute...
- "Monsieur, je ne comprends pas, tout cela ne fonctionne, Que si ce sont les marques qui, mon argent, ponctionnent. Si les marques elles-mêmes vendent leurs propres jeux, Pas si des éditeurs gardent l'argent pour eux. De-plus, je vous rappelle, vous n'nous avez pas dit, Dans les poches de qui filent les royalties !"

jeux et vidéo



C'est vrai, je m'en excuse, mais comme vous insistez, Ouvrez grand vos oreilles, je vais vous expliquer.
(Fin de la partie culturelle)

En 1984, Nintendo (qui dominait largement le marché japonais, avec une console dans plus d'un tiers des foyers nippons) prit la décision de permettre à des sociétés extérieures de produire et commercialiser des jeux pour la Famicom. Pour cela, le président choisit de délivrer des licences à des entreprises triées sur le volet et auxquelles il imposait des conditions drastiques. Namco et Hudson furent les deux premiers licenciés et sortirent les jeux "Xevious" et "Roadrunner", vendus à plusieurs millions d'exemplaires chacun, pour la plus grande joie de ces deux éditeurs. Mais aussi celle de Nintendo. Car loin de faire perdre de l'argent à Nintendo dans cette opération, les licenciés ont permis à Monsieur Yamauchi de s'asseoir, tel l'oncle Picsou, sur un tas d'or toujours plus haut. En effet, deux clauses du "pacte de licence" que Nintendo passait avec ces sociétés lui assuraient (et lui assurent toujours) de confortables revenus.

Licence to kill



La première de ces deux clauses concerne les royalties (nous y voilà !) : sur chaque cartouche vendue, l'éditeur reverse un pourcentage à Nintendo. Ce pourcentage "royal" pouvait, à l'origine, atteindre 20 % de la somme perçue par l'éditeur ! Cela ne suffisant pas à Yamauchi, il imposa aux licenciés d'acheter les cartouches vierges fabriquées par Nintendo. En profitant, au passage, pour multiplier leur prix par 10. Les conditions de ventes étaient simples : commande minimale de 10 000 cartouches, pas de tarif dégressif, paiement comptant à la commande. Sans pitié !

Mais c'est normal, il faut bien comprendre monsieur Yamauchi. Comment voulez-vous vivre correctement avec seulement 27 milliards de francs par an (= chiffre d'affaires de Nintendo en 93-94) ? Imaginez ce pauvre homme ayant travaillé toute sa vie et se retrouvant sans avoir même de quoi se payer un Big Mac (on ne rend pas la monnaie sur les billets de 500 F au Mac Do !). Les licenciés ont bien compris le problème, puisqu'ils ont été nombreux à

accepter les conditions très strictes de Nintendo. Une explication tout de même à leur enthousiasme : obtenir une licence est la seule façon d'avoir accès au marché des cartouches. Un marché énorme. Aux États-Unis, un possesseur de consoles achète en moyenne sept cartouches par an. Au Japon, douze ! Rien qu'en Amérique du Nord, les ventes de cartouches rapportent 29 milliards de francs par an ! Une somme qui — on est humain, on le comprend — en attire plus d'un... Même s'il faut en reverser une partie importante à Sega ou Nintendo. Depuis 1989, la vente des cartouches représente plus de la moitié du chiffre d'affaires de Nintendo.


Prix au piège



Aujourd'hui, Nintendo et Sega prélèvent toujours leur dîme sur chaque cartouche de jeu vendue. D'après une étude réalisée par Bipe Conseil, le constructeur touche 26 % du prix de chaque jeu. Cette somme comprend la fabrication de la cartouche (au moins 80 F pour les différents composants, le boîtier en plastique, les circuits, la pile...), la duplication du logiciel et les royalties. Lorsque vous achetez un jeu à 435 F (prix moyen), 113,10 F passent directement de votre poche à celle du banquier de Sega ou Nintendo. C'est donc le constructeur qui perçoit la part la plus importante (plus du quart !) du montant de votre achat. En conservant ce prix de 435F par jeu comme référence, nous allons maintenant voir comment il se décompose et se partage. Attention toutefois, ces chiffres ne sont que des moyennes. Ils peuvent varier en fonction des jeux, des éditeurs (et des contrats de licences qu'ils ont négociés avec Sega ou Nintendo), des distributeurs, des revendeurs...




Surprise sur prix

 Après le constructeur, ce sont les revendeurs qui ont droit à la part la plus importante. C'est un peu normal vous diront-ils : ils ont un ou des loyers à payer pour leurs magasins, des salaires à verser chaque mois à leurs vendeurs, des stocks à régler aux fournisseurs, de la publicité à faire pour attirer les clients, des factures de téléphone, d'électricité, d'eau, de gaz parfois, une machine à café à entretenir, une enseigne au néon à changer régulièrement, une femme de ménage et des sacs pour son aspirateur à acheter, une décoration, une vitrine à laver, des impôts, des taxes, des cotisations à ne pas oublier... Bref, tout un tas de choses qui au final coûtent cher. Très cher, vous diront-ils, pour qu'on les plaigne un peu. Mais c'est aussi ce que pourrait vous dire votre boulanger, votre épicier, le chef de rayon du Mammouth d'à côté, le chef d'entreprise de n'importe quelle société et même votre voisin de palier. Les vendeurs de jeux vidéo sont des commerçants comme les autres. Ils prennent donc leur part - leur marge - dans l'argent que vous leur donnez. Pour les jeux, on a établi que leur marge était en moyenne de 24 %, soit 104,40 F pour un jeu à 435 F. Ce sont également les revendeurs qui fixent le prix des jeux qu'ils vendent. L'éditeur leur


"conseille" juste un prix moyen : libre à eux de le respecter ou de l'ignorer. Si un vendeur veut attirer des clients, il peut proposer un jeu à un prix réduit, en renonçant à une partie de sa marge. Il gagnera moins d'argent sur ce jeu, mais attirera chez lui une clientèle qu'il pourra ensuite fidéliser... Et à qui il pourra ensuite vendre des jeux au prix fort. C'est la technique de beaucoup de grandes surfaces. À l'opposé, un commerçant a tout à fait le droit de vendre un jeu très, très cher. Au risque ne n'avoir plus aucun acheteur...

L'injuste prix


 Sur chaque achat que vous faites, l'État prélève une taxe. Cela s'appelle la T.V.A. (Taxe sur la Valeur Ajoutée), on dit que c'est un impôt direct. Pour beaucoup de produits, cette taxe est de 18,6 %. Pour les jeux vidéo aussi, soit 80,91 F de notre prix de référence. C'est le revendeur qui la prélève sur votre paiement et la reverse à l'État. À moins de faire une révolution de tout casser et de vous autoproclamer président directeur-général de la France et maître du monde par intérim, c'est une somme que vous pourrez difficilement négocier. Pour que vous puissiez trouver la cartouche de vos rêves dans votre magasin habituel, il faut que quelqu'un l'y emmène (scoop : les cartouches ne se déplacent pas toutes seules, malgré leurs petites pa-pattes métalliques !). Distribuer les produits dans les différents points de vente, c'est le rôle (voyez comme c'est bien fait) du distributeur. C'est un travail, et comme tout travail mérite salaire, le distributeur prend 20 % du prix du jeu en règlement de ses services. Soit 87 F de notre cartouche à 435 F. Si nous récapitulons, vous avez pour l'instant dépensé 385,41 F pour avoir une cartouche sans jeu (mais conforme aux normes fixées par Sega et Nintendo et reconnue par leurs machines), achetée dans un magasin à la jolie moquette et au vendeur bien habillé, qui a été livrée par un distributeur tout sourire au beau camion-flambant neuf. Quant à la T.V.A. que vous avez versée, elle vous permet de vivre dans un pays bien entretenu avec de jolies routes, une belle armée bien équipée, des écoles où l'on apprend des

choses, des hôpitaux pour vous soigner et des tas de policiers pour vous protéger de tout ceux qui veulent tout casser et s'autoproclamer président directeur-général de la France et maître du monde par intérim...

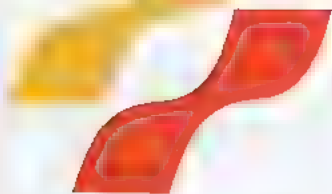
La bourse ou l'avis

 Il reste 49,59 F pour le jeu lui-même. Le jeu est donc ce qui coûte le moins cher dans une cartouche ! Cette somme se divise en deux : une partie (8 % du prix de vente, soit 34,80 F) revient à l'éditeur pour payer les frais de production, auxquels s'ajoutent des frais d'édition et souvent de promotion (publicité principalement). L'autre partie correspond aux droits d'auteur (3,4 % soit 14,79 F), droits qui, comme leur nom l'indique, servent à payer les auteurs du jeu : scénaristes, musiciens, dessinateurs, graphistes... Bref tous les artistes qui interviennent lors de la conception du jeu. Un fois tout ces éléments additionnés, on arrive enfin à notre prix moyen de vente d'une cartouche : 435 F (vous pouvez recompter, mais normalement le compte est bon. Le prof de maths qui me disait, il y a encore quelques années : "Arrêtez de dessiner des couteaux et des fourchettes pendant les cours, il n'y a pas de place pour un deuxième Guy Degrenne", serait aujourd'hui fier de voir que je sais faire une addition. Hélas, il est mort il y a déjà plusieurs mois, un couteau et une fourchette plantés dans le dos. On n'a jamais retrouvé l'assassin) !

Des primes et déprime

 Au vu de cette répartition, on comprend bien que les éditeurs se sentent un peu lésés. Leur discours à ce sujet est très clair. Pour eux, le distributeur est une sorte de gros pacha bien pépère qui empoche de coquettes sommes d'argent sans prendre de risque. Essayons de comprendre. Il se passe en moyenne deux ans entre le moment où un éditeur a une idée de jeu et le moment où le jeu est physiquement présent





KONAMI

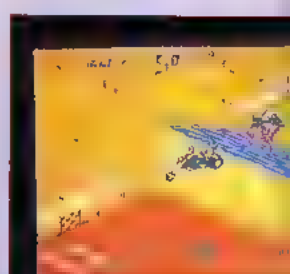
DES BIKERS ROCKERS,
UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER
ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER
POUR LES FOUS DU FOOT.



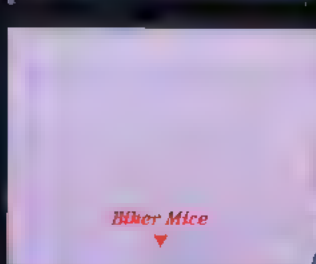
◀ Batman ▶



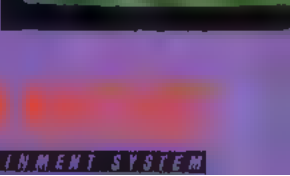
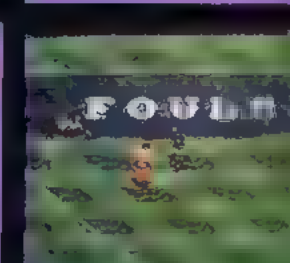
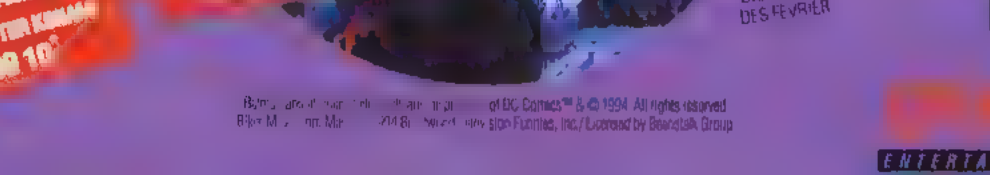
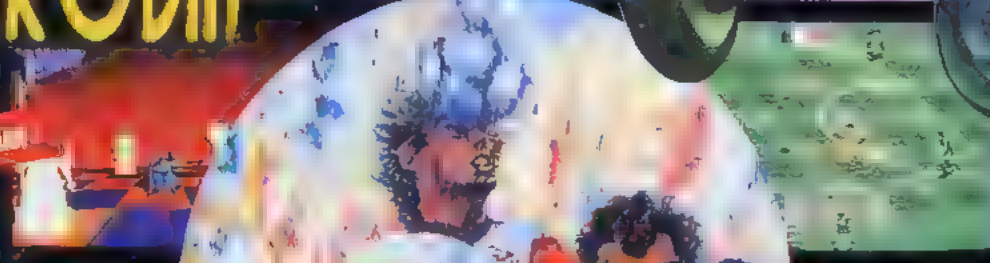
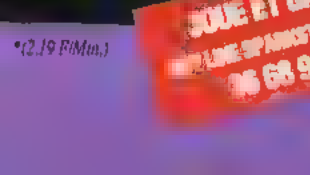
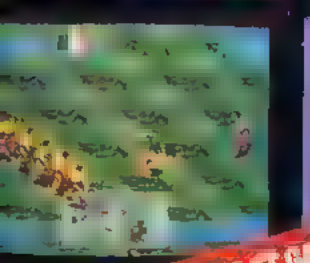
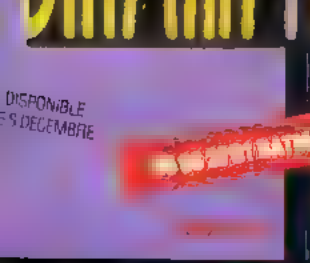
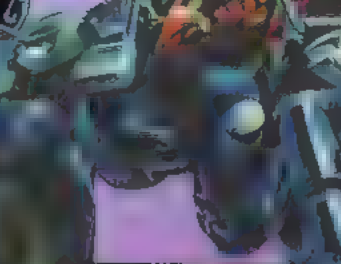
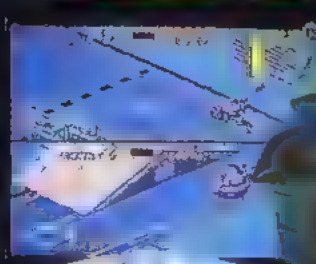
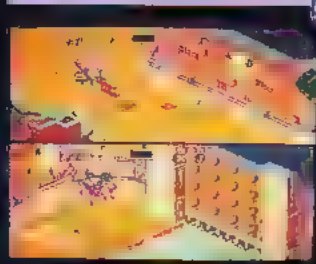
▼ Biker Mice ▶



DISPONIBLE
DES 5 DECEMBRE



Biker Mice



INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER

JOUE ET GAGNE
UN LINE SPARKSTER KONAMI
96 68 98 10

DISPONIBLE
DES 2 FEVRIER

Batman and Robin, Biker Mice from Mars, International Superstar Soccer, Konami, and the Konami logo are trademarks of Konami Corporation. © 1994 Konami Corporation. All rights reserved.

ENTERTAINMENT SYSTEM

Ces deux années, l'éditeur doit avancer d'importantes sommes d'argent pour le développement du jeu, sa fabrication, son emballage, sa promotion... Sans être sûr de rentrer ensuite dans ses frais : si le jeu est mauvais et ne se vend pas, l'éditeur risque d'y laisser sa peau, ou du moins une partie importante de son épiderme. Les éditeurs estiment donc que ce sont eux qui courent tous les risques, et les distributeurs en profitent.

"Après mon assureur, le distributeur est le pire escroc que je connaisse."

Un éditeur anonyme.

Une vue que ne partagent pas du tout les distributeurs... Leur position est, bien entendu, radicalement différente. Ils estiment, en effet, prendre eux aussi un certain nombre de risques. Car alors qu'à son arrivée sur le marché américain au milieu des années 80, Nintendo garantissait la reprise de leurs invendus aux distributeurs qui acceptaient de travailler avec la firme nipponne, cette époque est largement révolue. Aujourd'hui, un distributeur qui achète d'importants stocks n'est pas sûr de tous les écouler. D'autant que le marché des jeux vidéo est un marché qui évolue très vite et où les produits ont une durée de vie assez limitée.

Pourtant, de plus en plus d'éditeurs (Virgin en tête) se lancent eux-mêmes dans la distribution des jeux qu'ils éditent. Une question se pose alors : cette démarche a-t-elle pour seul objectif de rapporter plus d'argent à l'éditeur ou pourrait-elle annoncer une prochaine baisse du prix des jeux ? Le temps devrait nous le dire (bien qu'il soit généralement plutôt réservé et assez peu bavard, le temps).

Le prix à pic

Il n'y a pas de mystère. Les prix des jeux peuvent encore baisser, mais à plusieurs conditions. Bien évidemment il y a des coûts de production, de fabrication, de transport et autres, qui sont incom-

pressibles. Mais si certains acceptaient de réduire leurs marges (ce qui ne signifierait pas forcément diminuer leurs bénéfices, puisque des jeux moins chers se vendraient en plus grande quantité), on pourrait alors trouver des jeux de qualité à des prix abordables pour tous. Ce sont principalement les distributeurs et les constructeurs qui doivent faire des efforts. Malheureusement pour ces derniers, c'est justement en misant sur une politique de vente de consoles à bas prix et de jeux à forte

marge, qu'ils ont bâti leurs empires. La solution passe-t-elle alors par une politique inverse ? C'est visiblement ce que pense Sony qui envisage de vendre sa Play Station à un prix relativement élevé (entre 2 500 et 3 000 F), mais avec des jeux sur CD au même prix qu'un compact disc audio. Les différents acteurs du milieu des jeux vidéo s'accordent déjà à dire qu'avec une telle ambition, Sony pourrait très rapidement inquiéter Sega et Nintendo et les rejoindre dans leur position de leaders. À tel point d'ailleurs que Sega a déjà annoncé que les jeux prévus pour sa nouvelle console Saturne seraient vendus 10% moins cher que ce qui était initialement prévu. Une façon peut-être de limiter la casse...

JOHNATTAN HART



UN CD AU COUT AMER

Petit problème mathématique. Simple, rassurez-vous. Sachant qu'une cartouche coûte au moins 80 F à fabriquer. Sachant qu'un CD coûte, lui, moins de 10 F. Constatant donc qu'un jeu sur CD coûte 70 F de moins qu'un jeu sur cartouche à la sortie de l'usine, comment expliquer qu'ils se retrouvent tous les deux avec le même prix une fois arrivés dans les rayons des magasins ? Prenons cette fois-ci un exemple concret chez Sega. Si vous souhaitez vous amuser avec Ecco the Dolphin, il vous en coûtera 449 F pour une cartouche et... 449 F pour un CD ! Cherchez l'erreur. "C'est vrai que la marge des éditeurs est plus importante sur les jeux CD que sur les autres", explique la responsable de la communication d'un important éditeur. "Mais c'est normal, car nous vendons beaucoup moins de CD que de cartouches et le développement d'un jeu sur CD coûte beaucoup plus cher". Dès que les CD se vendront plus, leur prix devrait donc baisser... en toute logique. Mais en attendant, qui profite de ces 70 F de différence ? Personne ne veut franchement l'avouer... Et nous, on a beau recompter dans tous les sens, on n'a toujours pas trouvé !

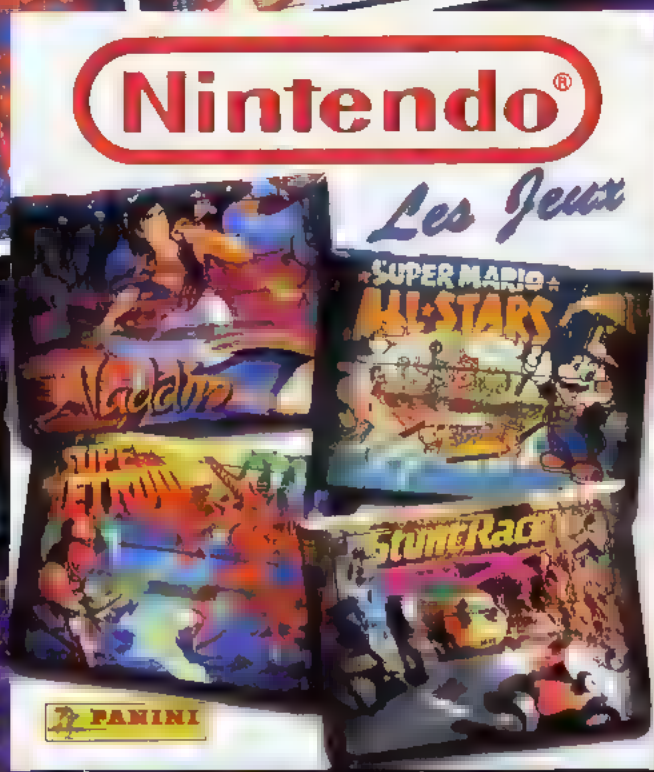
1- 26 % : Cartouche (fabrication, application, royalties)
2- 25 % : Revendeur (commission)
3- 20 % : Distributeur
4- 18,6 % : T.V.A.
5- 8 % : Production (édition)
6- 3,4 % : Droits d'auteur (comme S.I.P.E. Conseil)



AVEC PANINI ET NINTENDO, COLLER, C'EST BIEN JOUER!



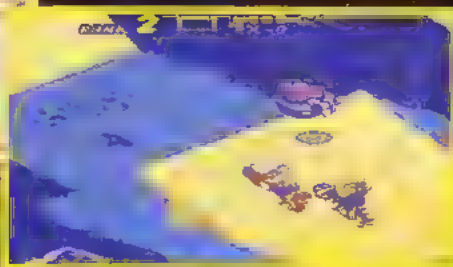
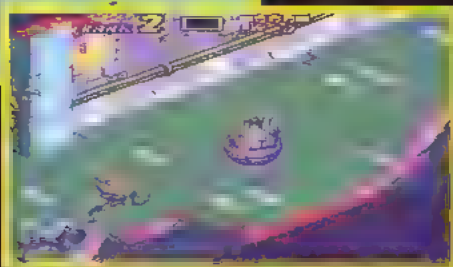
Wahooooo !!
Tu as vu ? Panini et Nintendo se
sont mis à 2 pour t'en mettre plein la vue. Résultat :
"Nintendo", la nouvelle collection de Panini
totalise 240 images à coller dans un album
grouillant de personnages, de règles, d'astuces de
8 jeux vidéo Nintendo dont 1 inédit ! Tu veux jouer ?
Facile ! Tu colles, tu joues, tu gagnes de la force.
Prochain niveau : ton marchand de journaux. Code :
Panini l'album : 95 la pochette de 6 images : 25



La nouvelle collection

BIKERS MICE RACE FROM MARS

UN SNIKERS POUR MICE



Finis les jeux de plates-formes, de sport ou d'action. Cette fois-ci, Konami nous a fait un jeu de course, à mi-chemin entre Rock'N'Roll racing et R.C.Pro-Am, le vieux jeu de bagnoles de la Nes. Se sont donc des souris ou autres tranches bizarres que vous aurez la possibilité d'incarner dans ce jeu où les missiles et les options volent bas. Pour ce qui est des options, vous pourrez vous acheter des équipements de plus en plus performants avec les sous que vous aurez amassés pendant vos victoires en course. Au choix des achats possibles, vous aurez des moteurs, des pneus, des Snickers (oui, oui, les barres chocolatées aux cacahouètes...) et des missiles supplémentaires. Pour ce qui est des circuits, on reprend le principe de Mario Kart, puisque vous aurez cinq circuits de base, qui évolueront ensuite (comprenez que vous aurez les mêmes éléments de décor, mais que les tracés seront différents), ceci nous amenant à plus de quarante circuits différents ! Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui est très sympathique, je suppose donc que vous allez être assez nombreux à investir dans ce titre. Me trompe-je ? De toute façon, et même si le jeu est une pub de pub (Snickers, je vous le rappelle), il est suffisamment rare de voir des courses de motos en 3D pour ne pas être tenté. La suite en détail dans le test du mois prochain.

GREG

MÉDITRUR: KONAMI
DISPONIBILITÉ: FEVRIER 93

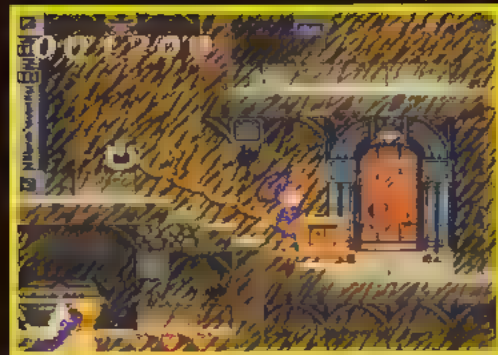
SUPER DANY

Ça, vous voyez, c'est un jeu avec des yaourts. Normal, me direz-vous, c'est Dany de Danone. Par conséquent, le scénario du jeu ressemble à ça : un méchant industriel a volé tous les yaourts de la planète, car il préfère le lait concentré, et a donc pour ambition de remplacer les

yaourts du monde entier par du lait concentré. Fort heureusement, Dany et ses amis (que le lait concentré fait passablement gerber...) se décident à lutter contre le rude industriel vomitif. Voilà pour ce qui est du scénario de ce jeu de plates-formes où la réflexion sera de mise tout

comme dans un Lost Vikings. Chacun des trois personnages disponibles a des possibilités d'actions différentes (ramper, sauter, tirer, etc.). Il va donc falloir se prendre bien la tête pour avancer dans ce jeu. De l'action réflexion prévue pour le mois de janvier. Greg

EDITEUR : CRYO SORTIE PRÉVUE : JANVIER



CLAYFIGHTER 2 JUDGEMENT CLAY

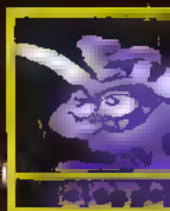
"Judgement Clay", quel jeu de mots étonnant, non ? Pour ceux qui n'auraient pas compris, cette pointe d'humour fait référence au "Judgement Day" du film "Terminator 2". Cela signifierait-il que le jeu recèle autant d'effets spéciaux que l'œuvre de James Cameron ? À moins qu'il ne s'agisse du nombre de scènes d'action-baston pure et dure, équivalent sur grand et petit écran ? Lorsque l'on voit les combattants de Clayfighter II se frapper dessus dans des décors sortis de l'imagination d'un mangeur de champignons hallucinogènes ("Mangez-moi, mangez-moi, mangez-moaaa !"), on ne peut que ré-

pondre par l'affirmative aux deux questions. Ça castagne dur et ça surprend dans le jeu comme dans le film ! D'autant que Clay II comporte de nouveaux participants par rapport à la première version, tous adeptes d'arts martiaux inconnus du commun des mortels et dont les techniques décolleraient même ma mère la chauve. Bref, 24 mégas, une dizaine de tueurs en forme de pâte à modeler et six types de jeu différents composent ce jeu dont nous vous reparlerons très prochainement.

JUDGE DREDD

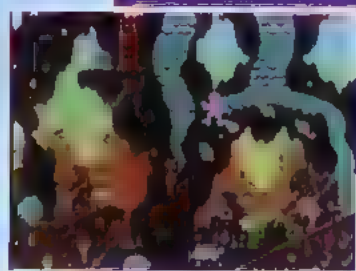
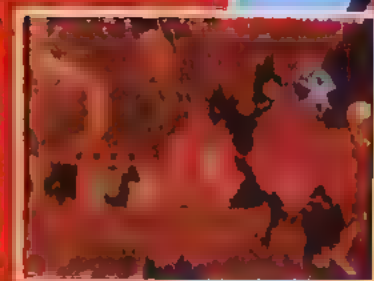
EDITEUR : INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 95

GRAVIEWS



LA PLUS GRANDE STAR MADE IN U.S.A.

SONY
Game
Line
26 68 72 69



IL VOUS FAUDRA PARCOURIR DIVERS
MONDES AUSSI VARIÉS QUE LES ENTRAÎLLES
D'UN VOLCAN À L'IMMENSITÉ DE L'ESPACE
AFIN D'Y RECHERCHER DES OBJETS QUI N'Y
ONT PAS LEUR PLACE. CHAQUE OBJET
TROUVÉ DEVRA DISPARAÎTRE À JAMAIS.
ATTENTION DE NOMBREUSES CRÉATURES
VOUS BARRERONT LA ROUTE.



MADE IN U.S.A.
PAL VERSION

MEGA DRIVE

ocean

"24 MEGA D'EXCEPTION QUI MARQUERONT
LES JEUX DE BASTON"

CONSOLES

"UN JEU IMMANQUABLE"

Joypad 95 %.

layer One - 94 %

"EXCEPTIONNEL" -

Superpower 96 %.

"UNE PURE MERVEILLE"

Consoles - 93 %

MORTAL KOMBAT II

MEGA DRIVE

GAME BOY

SEGA
GAME GEAR

SUPER NINTENDO
NINTENDO A VINTAGE SYSTEM
PAL VERSION

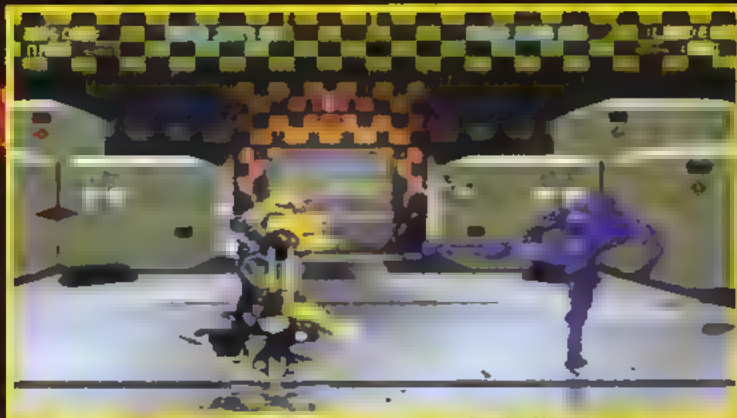
Master System

MIDWAY
Acclaim

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

Mortal Kombat II, Super Nintendo Entertainment System, and Game Gear are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. MORTAL KOMBAT II © 1994.

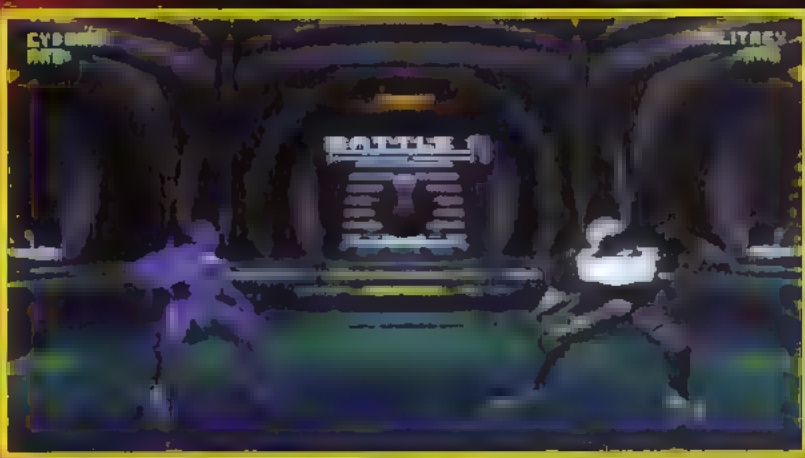
Adapted from Midway's Manufacturing Company. All rights reserved.



RISE OF THE ROBOTS



ATTACK OF THE KILLER ROBOTOES



Dans un futur très éloigné, la Terre n'est plus qu'un vulgaire caillou à l'atmosphère vicié. Les robots ont remplacé les citoyens de chair et de sang, et se soumettent sans rechigner aux énormes trusts qui contrôlent la planète. Pour l'heure, l'élément humain survit grâce à une drogue nommée "Oxy-5" pour "oxygène-cinquième génération". Si la dose quotidienne vient à manquer à qui que ce soit, c'est la mort assurée. Cette substance est naturellement produite par les usines d'un trust. Portant le doux sobriquet d'Electrocorp, ce cartel de l'an 10000 fabrique une multitude de matières de synthèse pour les hautes sphères dirigeantes, comme pour la masse composée d'une majorité de cyborgs et de robots. Les problèmes surviennent le jour où le Superviseur, un robot à une puissance considérable, chargé de veiller au bon fonctionnement de l'usine principale, attrape un virus inconnu jusqu'alors. Electrocorp envoie une équipe de cyborgs physiciens dans l'heure qui suit la contamination, et découvre avec stupéfaction, à partir des

écrans de contrôle, que le Superviseur, non content de ne pouvoir être guéri, s'en prend à eux et les anéantit. Il s'empresse alors de transmettre le virus à l'ensemble des robots de l'usine. Plus qu'une solution pour le contraindre, le Cyborg H, comme humain, vous en l'occurrence. Arrivé dans le hall d'entrée de l'immense bâtisse, votre premier adversaire, un robot broyeur de couleur jaune, s'avance... Rise of the Robots se joue seul ou à deux, à condition de posséder un masque à gaz en cas de carence en O2. Tous les robots sont en 3D (procédé du ray-tracing) et les graphismes, extrêmement réalistes. Quant à la jouabilité et aux mouvements des machines, nous vous en reparlerons après la Saint-Sylvestre...

Benji dit "Judge Dredd"

ÉDITEUR

TIME WARNER INTERACTIVE

DISPONIBILITÉ :

JANVIER 1994



PREVIEWS

PREVIEW SUR MEGADRIVE

LES SCHTROUMPFS

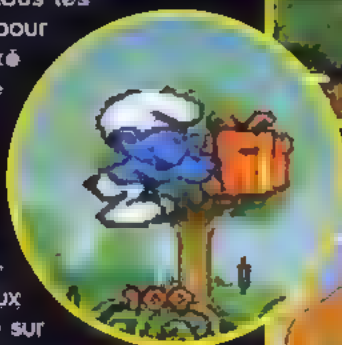
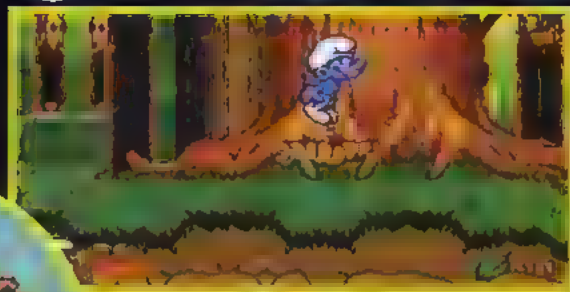
GARE À GARGAMEL !

Une fois de plus (si on continue comme ça, ce bout de phrase risque d'être élu "top des top" des formules utilisées par la rédaction de Joypad !), ce triste personnage qu'est Gargamel refait parler de lui. Un enlèvement d'un Schtroumpf, et hop ! c'est le branle-bas de combat dans le village des petits êtres bleus. À tour de rôle, chacun va s'employer à éliminer toute résistance de la part des milliers d'ennemis que le sorcier aura envoyés.

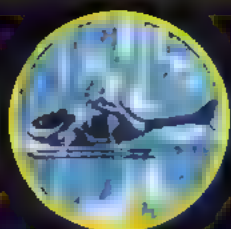
Schtroumpf farceur, Schtroumpf grognon, Schtroumpf Greg, tous les moyens sont bons pour arriver au but fixé par le génialissime Grand Schtroumpf. Ah, quel génie tout de même, ce Grand Schtroumpf ! Pour ceux que ça intéresse, et accessoirement, les niveaux sont les mêmes que sur Super Nintendo, de même que la phase en luge, absolument sublime, et ce, sans mode 7 pour faciliter les choses. Allez, je vous laisse, j'ai un truc bleu sur le feu...

TRAZOM

SORTIE PRÉVUE: JANVIER 95



PREVIEW SUR MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO



CANNON FODDER

LA "GUEGUERRE" SUR CONSOLE !

Déjà sorti sur micro-ordinateur, ce "simulateur" de guerre très soft et très "arcade", vous met dans la peau de beaux petits G.I.'s tout verts. Chargés de missions bien précises à travers des niveaux de jungle, de neige et autres décors propres à vous laisser dans des problèmes souvent ardu, vous êtes à la tête d'une escouade de plusieurs soldats avec lesquels vous devez, dans un premier temps, éliminer au fusil les ennemis, puis un peu plus tard à l'aide de grenades,

ou de lance-roquettes, détruire tout bâtiment existant. Chaque niveau devant être nettoyé de A à Z pour passer au suivant. Ça paraît simple comme ça, mais ça devient très vite très difficile. Les niveaux sont souvent très tortueux et longs et il faudra même utiliser des véhicules à certains endroits pour franchir les lignes ennemies. Assez stratégique, donc. En tout cas, un jeu qui tranche vraiment avec ce qui se fait habituellement sur les consoles. À suivre...

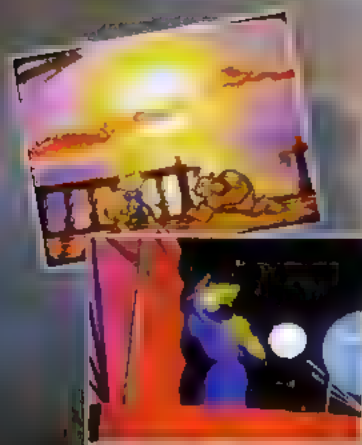
TRAZOM

SORTIE PRÉVUE: JANVIER 95 ÉDITEUR: VIRGIN LE

PREVIEWS

BRUTAL

Paws of Fury



SEGA
MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA-CD



Déchaînée!

sur le Mega-CD, Mega Drive et SNES.

La force primale s'associe à la sagesse ancienne lorsque Gametek déchaîne les bêtes de tournoi à la recherche de la gloire au combat. Tous les quatre ans le Dali Llana parcourt le monde à la recherche des plus puissants guerriers pour se battre, sur son île, pour remporter la convoitée couronne au ciel. Ne manquez pas de mettre la patte sur le jeu graphique d'ans manitou, BRUTAL.

GAMETEK

GAMETEK (FRANCE) LIMITED, B.P. 20152 Décaes Charpiou Cedex France

©1994 Cybernet, Inc. Cybernet is a subsidiary of I.J.E. Inc. Mega-CD, Mega Drive, and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System is a trademark of Nintendo.

PREVIEW SUR MEGADRIVE

C'EST GLUANT ET ÇA SENT PAS BON !

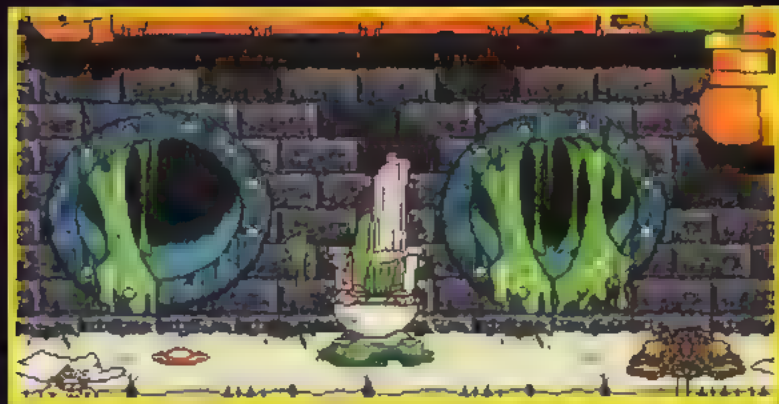
Décidément, Interplay aime les matières gélatineuses ! Après avoir pétri la pâte dans Clayfighter et Claymates, vous voilà plongé (bourk !) dans un univers pour le moins répugnant. Vous allez en effet incarner un être tout mou, Boogerman, le héros sans peur et sans reproche de ce jeu, dont les mimiques évoquent plus le domaine de la scatologie que celui du thème sacro-saint du sauveur de l'humanité ! Mais peu importe, du moment que l'on rit... En y regardant d'un peu plus

près (pas trop, par peur d'asphyxie !), il se trouve que la morphologie du personnage ressemble fortement à celle d'Earthworm Jim ! Ce mimétisme va même jusqu'à totalement les confondre si on avait pu les mettre côte à côte, en train de grimper sur un arbre. C'est la même fluidité dans l'animation. Fort réussie d'ailleurs. Pour le scénario, il y a une histoire de pollution à résoudre. Enfin, vous verrez bien... En tout cas, il s'annonce très drôle ! TRAZOM

EDITEUR : INTERPLAY DISPONIBILITE : JANVIER 95

BOOGERMAN

a pick and flick adventure



UN PEU DE PATE ET DE SAVOIR-FAIRE !

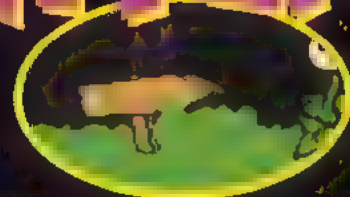
Alors que les joueurs avertis vont bientôt découvrir la suite de Clayfighter sur Super Nintendo (cf. les previews), la Megadrive accueille, quant à elle, le premier volet de ce jeu de baston complètement anachronique. Ici, point de références à Street Fighter Machin ni à Mortal Kombat Truc. Non, non, on se calme, ce n'est pas un bête "re-make" que certains éditeurs se bornent à faire pour une lamentable histoire de... enfin, vous voyez quoi. Niet ! Cette fois, il aura juste fallu un peu d'imagination aux programmeurs d'Interplay,

pour nous pondre ce petit bijou. Eh oui, une fois n'est pas coutume, et pour ceux qui ne connaissent pas le jeu avant de lire ces quelques lignes formidables, Clayfighter est un jeu de baston basé autour de personnages de pâte à modeler, entièrement digitalisés sur micro-ordinateur. Et comme dans tout jeu de baston, les combats y sont féroces, l'humour très présent et le mode "deux joueurs" toujours aussi palpitant. À suivre, pour ceux qui veulent changer de jeu sans changer de genre... TRAZOM

EDITEUR : INTERPLAY DISPONIBILITE : JANVIER 95

CLAYFIGHTER

PREVIEWS



MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

Fallait pas
lui dire
"Ta
mère
chausse
du 2"!



Disponible sur
Sega Megadrive & Mega CD



Le zapping

EDITO

Ce mois-ci, rien de bien extraordinaire, mis à part Noël, vous savez, cette grande fête où les gens se sentent obligés de consommer plus qu'à l'accoutumée, alors qu'en fait il n'y a aucune raison à cela et que ce serait aussi bien de se goinfrer autant tous les jours. Seulement voilà, le Père Noël est très certainement à lui seul la campagne publicitaire la plus balèze du monde, en terme d'évolution des chiffres d'affaires. Les jeux vidéo, eux aussi, en sont tributaires, et c'est en ces mois enneigés que vous allez pouvoir profiter des nouvelles consoles que l'on a testées pour vous, ainsi que des derniers hits sur les consoles 16 bits s'appropriant à passer ainsi leur dernier (?) Noël en seules maîtresses du marché. C'est aussi en cette période de Noël qu'ont choisi de paraître des petits bijoux tels que Donkey Kong Country, Le Roi Lion (Snes), Virtua Racing deluxe (MD32X), Doom (Jaguar et MD32X), Virtua Fighter (Saturn), Tōshiden et Ridge Racer (PS-X), et Dragon Ball Z (PC Engine). Rien sûr, tout ceci coûte vaiblement de pognon, et dans ces cas-là, on se dit "c'que j'aimerais être riche !". Seulement, si vous étiez riche, vous auriez plein de soucis et plus le temps de jouer aux jeux : il faut savoir ce que l'on veut.

La rédaction qui vous souhaite
un joyeux Noël !



par exemple ? Un titre résolument destiné aux "m cro" (possibilité de jouer avec la souris Sega).

Jimmy's Snooker est sans conteste la meilleure simulation de snooker sur consoles. Entièrement réalisée en 3-D, le jeu offre une multitude d'options aux joueurs, un ou deux, leur permettant d'optimiser leurs coups. Rotations, zooms, effets données à la boule, survol du billard, choix de l'angle de vue et puissance du tir figurent parmi les choix auxquels sont confrontés les amateurs de snooker qui, une fois la cartouche enclenchée, s'imaginent sans problème dans la salle de billard la plus proche. Le seul défaut de cette simulation réside dans le manque de variété de jeu. Pourquoi ne pas avoir inclus le billard français, Benji dit Judge Dredd.

Des graphismes pauvres. Une musique ennervante. Des commandes peu pratiques. Un écran quasi illisible... Quel dommage que l'adaptation sur console de ce si bon jeu sur PC ne soit pas à la hauteur de l'original ! Et même de nos espérances ! Le scénario est pourtant intéressant et rudement bien ficelé. Mais le résultat ne m'a pas convaincu. C'est bête, l'idée d'être à la tête d'un gros gang de mafieux assoiffés de sang et d'argent, prêts à tout pour écraser les autres et mettre la main sur les richesses de la planète, était plutôt séduisante !

Johnattan Hart



Dynamite Headdy est le genre de jeu complètement japonais à mort, bourré de petits détails rigolos, de stages longs difficiles et nombreux, mais qui pourtant n'accroche pas le joueur autant que pourrait le faire un tel titre. Le style est-il trop proche de tas d'autres productions dans le même style, ou bien est-il tout simplement arrivé deux ans trop tard ? Les amateurs de plates-formes y trouveront leur compte, quant aux autres...

Greg



Le fameux héros des dessins animés Hanna/Barbera vient à son tour d'être adapté sur MD après avoir fait un passage par la SN. Le résultat est quasi identique à ce que l'on a vu sur la 16 bits de Nintendo : de belles couleurs, une superbe animation, mais une fois encore, l'intérêt est très pauvre. On lance tête baissée du début à la fin du niveau, sans trop réfléchir. Quand on voit un Earthworm Jim, on se pose des questions. Dommage tout de même !

Trazom

EXTRAORDINAIRE



Prenez un zeste de "Formula One", une portion de "Nigel Mansell" et vous n'aurez aucun mal à entrevoir ce que vaut réellement ce nouveau simulateur de courses. De la Formule Indy, pour être précis ! Le réalisme a certes été poussé à son paroxysme (drapeaux jaunes, ravitaillements au stand...), mais il est cependant

dommage de constater que le scrolling de la piste, même s'il est très rapide, ne permet pas de bien distinguer ce qui vous arrive dessus. C'est un petit peu confus pour être honnête. Par contre, on donnera un nouveau bon point pour le jeu à deux qui est assez sympa. Cependant, rien de révolutionnaire.

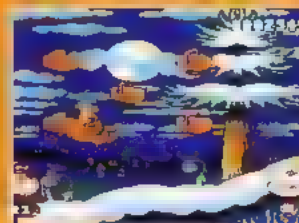
Trazom

FORMULA ONE

EXTRAORDINAIRE

On vous en avait déjà parlé, il y a quelques numéros, de ce jeu de Formule 1, en version import, sous le titre "Heavenly Symphony". Eh bien, on reprend les mêmes et on recommence. C'est un bon jeu, mais on aurait pu en avoir un meilleur, si le réalisme du scrolling de la route avait été mieux rendu. Dommage ! Le reste n'est que digits sonores et graphiques des pilotes en action. Ça fait un peu léger pour qui veut se procurer avant tout un jeu de course. Mais je maintiens qu'il est bien quand même, d'autant plus que les simulations de F1 sur Mega CD ne sont pas légères.

Trazom

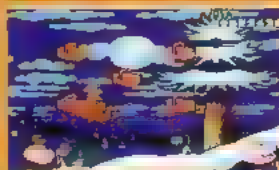


FORMULA ONE

EXTRAORDINAIRE

Je me méfiais de cette suite et j'avais bien tort, car les développeurs de chez Sunsoft s'en sont réellement bien sortis en reprenant les bons côtés du premier épisode (graphismes, fluidité, clins d'œil) et ont inventé une tonne de nouveaux concepts. Aero 2 est donc bourré d'originalités et toujours aussi drôle à jouer. Un bon jeu d'action.

Olivier

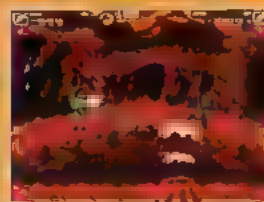
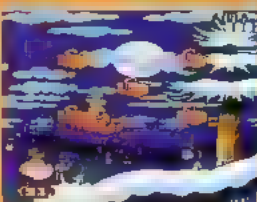


AERO 2

EXTRAORDINAIRE

Si le premier jeu inspiré du film reprenait les mésaventures du Docteur Grant, il n'en est rien dans cette pseudo-suite. Il est question ici d'une tentative de prise de contrôle de l'île où se trouve le fameux parc par Biosyn, la firme concurrente d'Ingen, laboratoire de biogénétique ayant recréé les dinos. Le but du/des joueurs (possibilité de jouer à deux simultanément) est de contrer les agissements des mercenaires envoyés par Biosyn pour envahir "La Isla Nublar", l'île des brumes. Ressemblant fortement à Aliens (Acclaim) dans le concept, le jeu n'en reste pas moins lassant et peu prenant, du fait de l'absence de mots de passe pour des missions plus difficiles les unes que les autres. Plus d'originalité dans les graphismes et plus de variété dans l'action auraient été les bienvenus. Cela sent le réchauffé !

Benji dit JUDGE DREDD

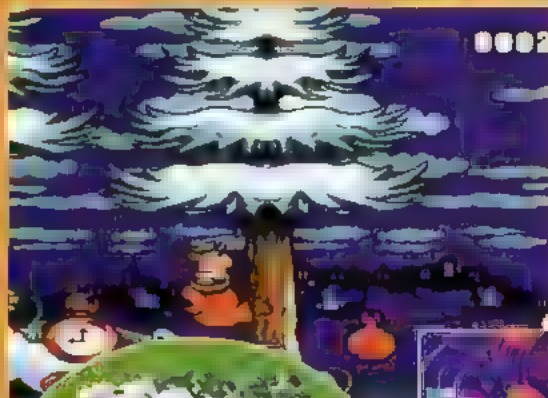


JURASSIC PARK

EXTRAORDINAIRE

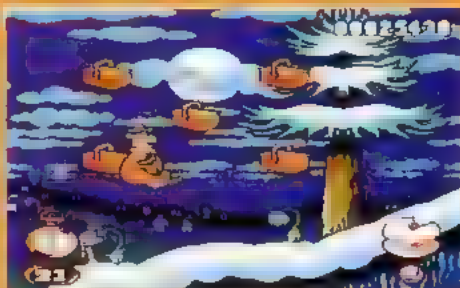
Décidément, EA fait très fort ! Non content de nous apporter une myriade de jeux de sport (tennis, foot, foot US, hockey...) sur MD et SN, ne voilà-t-il pas que cette société américaine (j'insiste là-dessus !) produit un jeu... de rugby ! On aura tout vu. En plus, il est excellent. Les sprites sont plus fins que dans Fila, les actions sur le terrain très cohérentes, et le nombre d'équipes est impressionnant. EA n'a pas tenté de réaliser un jeu de rugby, il l'a vraiment fait. Les fans sauront l'apprécier à sa juste valeur, soyons-en convaincus...

Trazom



RUGBY

EXTRAORDINAIRE



Il est vraiment dommage d'être limité par la place, car ce test aurait mérité de trôner en bonne place parmi les autres tests. Très original dans sa conception, il propose un aspect technique excellent et surtout un intérêt ludique abouti. Vous pilotez un hélico qui doit bombarder des objectifs militaires. La vue est de dessus, et la rotation des décors rappelle le mode 7 de la Super Nintendo. Un jeu excellent et prenant.

Olivier

MINTY

EXTRAORDINAIRE

Un bon flipper sur Megadrive, chose inexistante depuis Devil Crush (Dragon Fury en V.F.), et qui date donc du mois de décembre 1991. On peut dire qu'on aura attendu avant d'avoir un autre bon jeu de flipper. Et en plus, celui-ci est un jeu Codemaster, donc un "budget", qui ne coûtera pas trop cher à l'achat, et qui vous ravira quand même. Très rigolo, ce jeu n'est peut-être pas extraordinaire, mais vous procurera pas mal de plaisir grâce à ces différents flippers à thème. Distrayant et sympathique, quoi...

Greg

FLIPPER

HIT PARADE



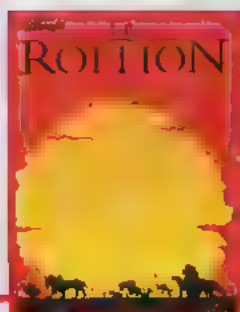
TOYS 'R' US

SKYROCK



1 Le Roi Lion

SUPER NINTENDO • GAME GEAR
MEGADRIE • MASTER SYSTEM



6 Mortal Kombat II

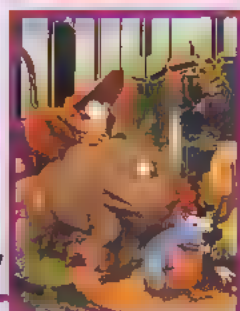
SUPER NINTENDO • GAME BOY
MEGADRIE



2 Donkey Kong Country

SUPER NINTENDO

Donkey Kong NES • GAME BOY



7 Sonic & Knuckles

MEGADRIE



3 FIFA Inter. Soccer '95

MEGADRIE

FIFA Soccer SUPER NINTENDO



8 Power Rangers

SUPER NINTENDO • GAME BOY



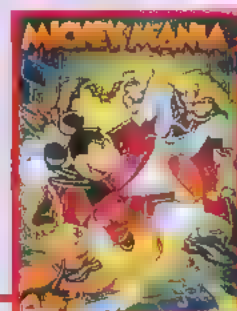
4 Street Racer

SUPER NINTENDO



9 Mickey Mania

SUPER NINTENDO
MEGADRIE



5 Le Livre de la Jungle

SUPER NINTENDO
GAME BOY • NES



10 Les Schtroumpfs

SUPER NINTENDO
GAME BOY • NES



ACCROCHE TOI AU VOLANT AVEC

POWER DRIVE

"48 circuits différents pour cette adaptation d'un programme célèbre de salles d'arcade. Le rendu graphique est fidèle à l'original."

PC LOISIR, OCTOBRE 94

"Découvrez les joies du rallye. Attention aux sorties de routes intempestives!"

SUPERSONIC, OCTOBRE 94

"Avec ce titre, U.S. Gold devrait frapper fort, très fort. Cette simulation de courses de rallye bénéficie d'une réalisation tout simplement exceptionnelle. Power Drive devrait vous permettre de vous éclater."

JOYPAD, OCTOBRE 94

Rage
Software

U.S. GOLD

ATTENTION AU DEPART...

U.S. Gold, RAGE DRIVE, RAGE DRIVE are trademarks of Sage Enterprises Ltd. ©1994 Sage Enterprises Ltd. Microsoft, Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seal and other marks designated as TM and trademarks of Nintendo. ©1994 Sage Software Ltd. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Published by U.S. Gold Ltd., Wake 200, Bedford Way, Northampton NN4 7AP, UK. 0185 546 0000, U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

U.S. GOLD

Super Nintendo

POWER DRIVE

EDITEUR • US GOLD
GENRE • COURSE AUTO
DIFFICULTÉ • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1
NOMBRE DE CIRCUITS • 47
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

- Une très très longue durée de vie !
- Une réalisme époustouflant !
- Enormément de circuits.

De la variété dans les parcours. Très original.

- On ne peut pas jouer à deux simultanément !!
- Assez difficile, mais bon...

GRAPHISMES

Les différentes petites voitures sont très réalistes, mais certains décors manquent cruellement de détails.

ANIMATION

Absolument irréprochable sur toute la ligne. Les scrollings sont très fluides et de bon aloi sur cette machine.

MANIABILITÉ

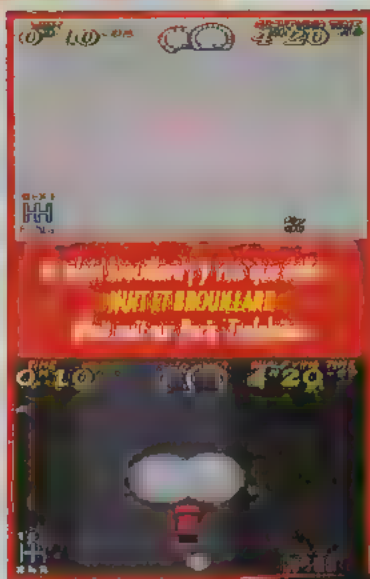
Là encore, on n'est pas déçu, même si sur certains circuits, on a vraiment du mal à parfaitement maîtriser le bolide.

SON/BRUITAGE

Des bruitages forts réussis : crissements de pneus, dérapages, chocs, enfin tout ce qu'il faut. Les musiques sont par contre absentes.

GLOBAL

91%



DU RALLYE DANS UN FAUTEUIL !

Amis de la glissade, bonjour ! En direct live des pays où se déroulent les rallyes les plus incroyables du monde, vous allez, une fois n'est pas coutume, pouvoir vous défouler tel un Ari Vatanen ou un Carlos Sainz moyen sur des routes enneigées, sablonneuses ou même poussiéreuses qu'offrent ces merveilleuses contrées. Et ce, par tous les temps. Rien n'arrête les rallymen, pour faire des temps "scrash" ! En fait, les différentes "spéciales" que vous allez disputer se composent de trois parties bien distinctes. Dans un premier temps, vous allez tenter de vous qualifier (il ne faut pas dépasser un temps donné), ensuite vous aurez droit à un duel serré avec un concurrent coriace (quatre tours de circuit à effectuer toujours en un temps limité), et enfin vous vous retrouverez sur des parcours avec des manœuvres bien spécifiques à exécuter, comme passer en marche arrière dans un endroit donné ou contourner des dizaines de cônes placés en spirale, sans en toucher un seul ! Entre-temps, il aura fallu réparer votre véhicule passablement endommagé, ou même acheter une nouvelle voiture plus performante... si vous avez les moyens !



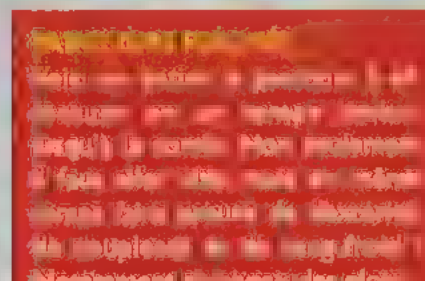
LE CHAMPIONNAT DES RALLYES VERSION 1994 :

Didier Auriol, le titre approche !

Exactement dix courses ont lieu dans cette compétition disputée de haute lutte par les meilleurs pilotes de rallyes. Cette année, pas moins de trois hommes se sont détachés du lot pour l'acquisition du titre suprême. Parmi eux, on retrouve le double champion du monde espagnol Carlos Sainz sur Subaru (99 points), actuellement deuxième du championnat ; Juha Kankkunen, le triple champion du monde finlandais sur Toyota que l'on voit à la troisième place (78 points), et enfin le Français Didier Auriol également sur Toyota et actuel leader de la discipline avec 110 points. À seulement une course de la fin ! Le tricolore peut enfin entrevoir avec une certaine sérénité, et pour la première fois de sa carrière, de se voir couronner à la fin de l'année lors de l'ultime course, qui se déroule en Grande-Bretagne, et que l'on appelle le R.A.C. En espérant que ses déboires passés ne se reproduiront pas au tout dernier moment.



Après vous être défoulé comme c'est pas permis sur les pistes, et même si vous avez de la boue de la tête aux pieds, il faudra obligatoirement faire une courte halte au stand, histoire de réparer les dégâts de l'homme et surtout de la machine !



LEÇONS DE CONDUITE

Le premier conseil est de ne pas se précipiter. Il faut d'abord se familiariser avec le jeu, puis avec les commandes. Ensuite, il faut se concentrer sur la conduite et ne pas se laisser distraire par les autres joueurs.

Le deuxième conseil est de ne pas se précipiter. Il faut d'abord se familiariser avec le jeu, puis avec les commandes. Ensuite, il faut se concentrer sur la conduite et ne pas se laisser distraire par les autres joueurs.

Le troisième conseil est de ne pas se précipiter. Il faut d'abord se familiariser avec le jeu, puis avec les commandes. Ensuite, il faut se concentrer sur la conduite et ne pas se laisser distraire par les autres joueurs.



LES 6 BOLIDES

1 LA MINI COOPER S : À vous pour 25 000 \$. 2 LA FIAT CINQUECENTO : Ma parole, j'te la laisse 3 pour 27 000 \$. 3 LA RENAULT-CLIO WILLIAMS : Elle est pour toi pour 30 000 \$. 4 LA VAUXWALL ASTRA GSI 16 V : Allez, va pour 36 000 \$. 5 LA TOYOTA CELICA TURBO 4 WD : Gratuite pour 39 000 \$. 6 LA FORD ESCORT COSWORTH : Sur ma vie, t'as pas 42 000 \$?

6

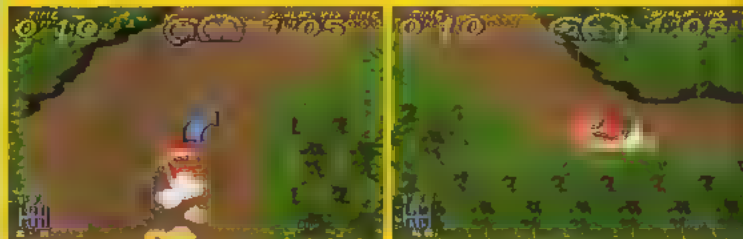
EN ARIZONA

Nombre de "spéciales" : 6. Terre aride s'il en est, cet état d'Amérique dans lequel, je le rappelle, Harry Zona, possède un terrain sec et dur.



L'AUSTRALIE

Nombre de "spéciales" : 7. Ici, c'est la poussière à perte de vue. Attention aux dégâts des pneus !



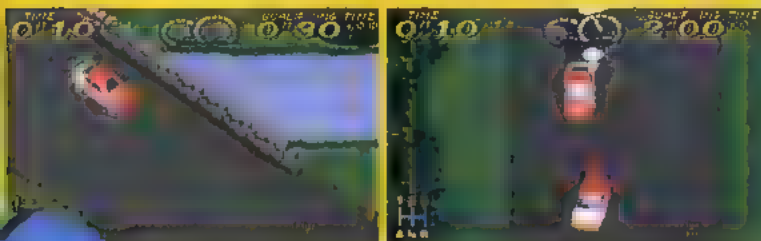
LA CORSE

Nombre de "spéciales" : 6. Vous roulez sur du goudron à perte de vue à travers des rues très étroites. Soyez très vigilant !



LA FINLANDE

Nombre de "spéciales" : 6. Du bitume et de superbes paysages qu'il ne faut absolument pas s'amuser à contempler si on veut s'en sortir vivant.



L'horloge vous permettant d'arrêter le temps.

Un cône qui vous fait perdre du temps en le touchant



LA GRANDE-BRETAGNE

Nombre de "spéciales" : 3 + 3. Chez les English, c'est caillouteux, pluvieux avec un "léger" brouillard ! En plus des flaques d'eau...



LE KENYA

Nombre de "spéciales" : 5. Du sable, encore du sable, toujours du sable, rien que du sable, encore et encore du sable...

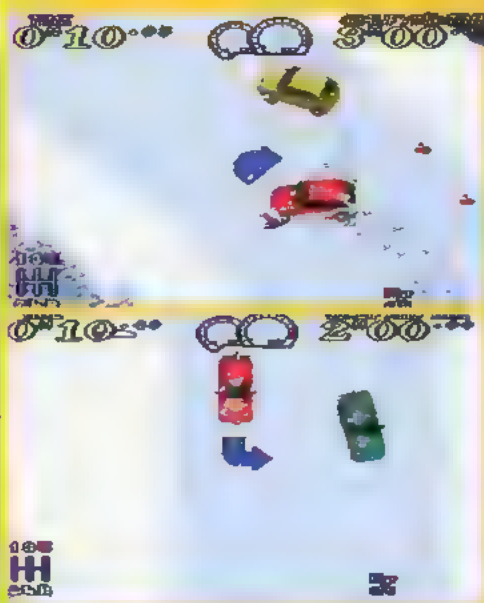


MONTE-CARLO

Nombre de "spéciales" : 4. Du beau bitume bien frais rien que pour vous sur des kilomètres et des kilomètres...

LA SUEDE

Nombre de "spéciales" : 5. Pour changer, vous allez vous défouler sur de la neige bien dure et bien gelée. Certainement le terrain le plus dur !



Ces derniers temps, je fais dans les simulations de sport. Après une semaine passée sur l'excellentissime Tae Kwon Do (SFC), impossible de manquer Power Drive. Ce n'est pas tous les jours qu'une simulation de Rallyes débarque sur consoles (en dehors de la Neo Geo peut-être !). Techniquement très réussi, Power Drive fait partie de ces jeux discrets qui méritent d'être connus. C'est avec un très grand réalisme que votre véhicule se déplace sur les très nombreuses pistes qui composent le Championnat du Monde. Si vous êtes un fan de sport mécanique, Power Drive a toutes les chances de vous plaire. D'autant plus que l'on rencontre dans le jeu un assez grand nombre de véhicules différents qui possèdent tous leurs propres caractéristiques. On ne pilote pas une Clio Williams comme une Mini Cooper. Bref, un incontournable pour tous les amateurs du genre.

Un peu d'argent.

Un peu de nitro pour booster l'auto.



TRAZOM

VOUS POUVEZ ENFIN DUNKER HELICO JAMER OU CANNONBALL SLAMER SUR GAME BOY ET MEGA-CD



"UN MEGA HIT" - Supersonic 95 %.
 "INCONTOURNABLE" - Player One 98 %.
 "LE DÉLIRE TOTAL" - Consoles + 90 %.
 "À POSSÉDER OBLIGATOIREMENT" - Joypad.

MEGA-CD

GAME BOY

SUPER NINTENDO
 PAL VERSION

MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

JEUX & ASTUCES
 n° 36.68 10.25*
 36.15 ACCLAIM



MIDWAY
Acclaim

NBA © JAM™. Coin-Operated Video Game Software © 1993. Sub-Licensed for Midway © Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and individual NBA Member Team identifications depicted in this game are trademarks and copyrighted designs that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and may not be used without the written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. Developed by Iguana Entertainment, Inc. Nintendo ©, Super Nintendo Entertainment System™, and Gameboy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive, Mega-CD™ and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY

ÉDITEUR • NINTENDO
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 0
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2
CONTINUES • NON
SAUVEGARDE • OUI



- Superbes images de synthèse.
- La cinquantaine de passages secrets.
- Le niveau de la neige et sa musique.



- Manque de mode sept.
- Ennemis aux actions trop similaires.

19

GRAPHISMES

L'image de synthèse générée par les logiciels Alias (T2, Jurassic Park) n'est définitivement plus l'apanage de l'industrie cinématographique.

16

ANIMATION

Antagonistes un peu trop statiques comparés à Donkey et Diddy, deux singes dotés d'une forte personnalité traversant des niveaux au scrolling hyper fluide.

18

MANIABILITÉ

Les habitués de Mario World retrouvent les mêmes sensations : maîtrise des personnages à 100 %. Attention cependant à ne pas toujours courir !

17

SON/BRUITAGE

Bruitages trop simples pour les ennemis, très réussis en contrepartie pour les singes. Le tout est accompagné d'une BGM adaptée (cristalline sous l'eau).

GLOBAL
95%
IT

DONKEY, ÉLEVÉ AU BANANE-IA



Avant d'entamer toute narration, je vous prie de prendre place dans mon humble machine à remonter le temps. Les anthropoïdes, nos cousins éloignés, sont apparus sur le sol de la planète bleue voilà plusieurs millions d'années. Pourtant, ce n'est que bien plus tard, en 1933, que l'un de ces mammifères, membre de la race des primates, s'illustre et devient une star adulée. De l'imagination de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack est né le mythe cinématographique le plus durable de l'histoire du cinéma avec Tarzan. Ces Américains furent, vous vous en doutez, les premiers à porter à l'écran avec brio le Roi Kong. Soixante-et-un ans plus tard, Nintendo, associé à Rare, exploite à nouveau le concept dans un genre radicalement différent. King Kong, le gorille dévastateur renommé "Donkey Kong" par des programmeurs de génie, revient visiter la surface de votre petit écran. L'aventure prend place sur Donkey Kong Island, "home, sweet home", de la famille Kong. Depuis qu'ils sont tout petits, ceux-ci sont élevés au banane-ia, de la nourriture de synthèse produite par la société Alias (les lecteurs les plus assidus comprendront). Or, par une nuit d'orage, toute leur récolte est volée ! Donkey et Diddy, un ami, n'ont plus qu'à parcourir l'île de long en large pour découvrir les malfaiteurs.

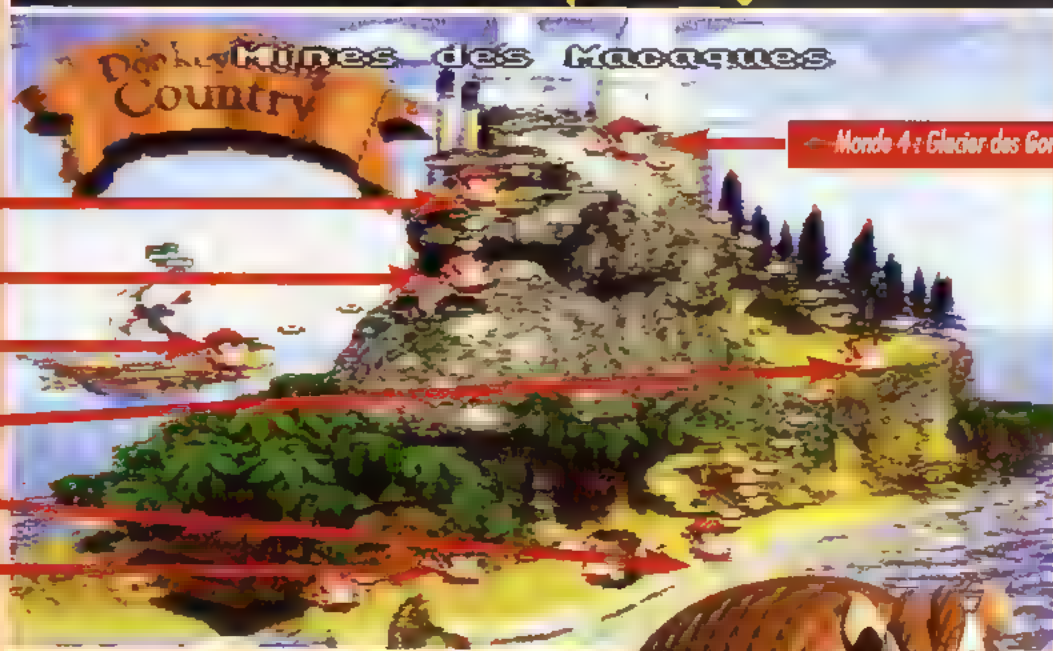
DONKEY KONG COUNTRY

Le jeu à deux vous permet de jouer avec votre petit frère qui n'arrête pas de vous supplier de le laisser accéder au paddle. Le joueur 1 incarne Donkey, le joueur 2, Diddy. Attention, car tout se joue à tour de rôle et non pas simultanément comme on aurait pu le croire !





Carte de Donkey Kong Island



Monde 5 : Kramkrac et Compagnie

Monde 6 : Caves des Chimpanzés

Niveau final : Galion du Gang-Planche

Monde 3 : Vallée des Vignobles

Monde 2 : Mine des Macaques

Monde 1 : Jungle Congo

Monde 4 : Glacier des Gorilles



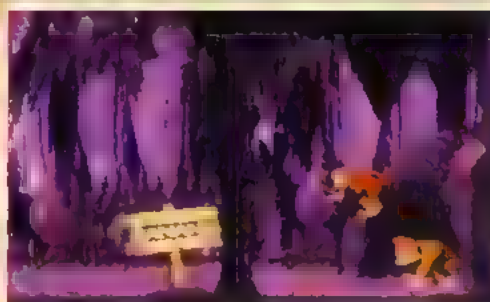
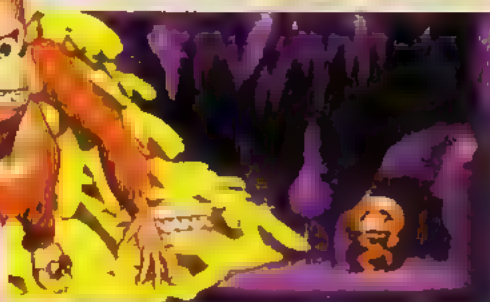
En 1933, le chef-d'œuvre cinématographique King Kong a fait près de cinq millions de dollars de recettes. Il figure ainsi

parmi les films ayant rapporté le plus, pendant la période d'avant-guerre. Nul doute que les ventes du jeu Donkey Kong Country dépasseront cette somme dès sa sortie dans le monde, juste au moment des fêtes de fin d'année. Le seul reproche à émettre dans sa réalisation, concerne la linéarité de l'action. Il semblerait que, depuis Mario World, le concept des jeux de plates-formes sur Super Nintendo n'ait pas évolué. Ainsi, plus de variété dans les niveaux aurait été bienvenus. Je pense notamment à un stage en mode sept (Donkey sur un surf, par exemple) dans le monde de la glace ! Le résultat n'en laisse pas moins le joueur béat d'admiration. À se demander comment 32 Mb suffisent, alors qu'il en faut 40 pour un vulgaire Super Street sur Megadrive ?! Outre les graphismes, d'une qualité sans précédent sur console 16 bits, la bande-son est tout aussi variée et étonnante. La manabilité, idéale, permet d'exploiter les singes à 100 % de leurs capacités. Aucun bug, aucun ralentissement, aucune honte à s'offrir ce jeu !

JUDGE DREDD



Tout commence dans l'humble demeure de Donkey Kong. (Celle-ci se trouve au niveau 1-1 et surplombe la caverne). Supposé abriter les réserves de bananes des singes. Un petit conseil : faites souvent le niveau pour obtenir un mix de vies et commencez bien le jeu !



Clap de fin



Ming Ki veut attendre les plus persévérants sur son rivage aux soutes remplies de bananes bien mûres. Si vous arrivez ici sans trop chercher les passages secrets, vous aurez parcouru au moins 50 % du jeu. Enfin, la fin est différente suivant que vous avez tout découvert ou non.

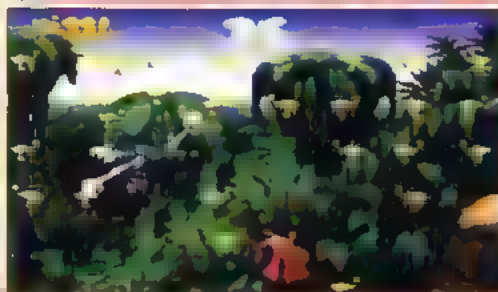
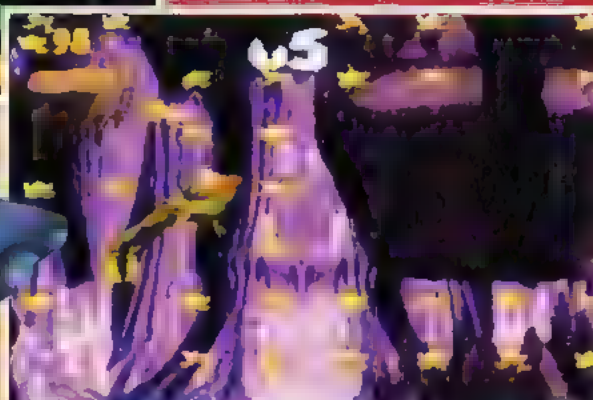
DONKEY KONG COUNTRY



Le coup de pouce des amis de Donkey Kong



Comment augmenter le nombre de vies allouées à Donkey et Diddy Kong ? Trois possibilités : récupérer 100 bananes, composer le mot "KONG" à partir des lettres éparpillées dans chaque niveau ou encore aller visiter les steges bonus des amis des singes, Ramli le rhino, Expresso l'autruche, Enguardo l'espédon et Winky la rainette. Pour y accéder, il suffit de réunir les icônes d'or symbolisant chacun d'eux.



Les amis de Donkey Kong



En cette fin d'année, si l'on devait décerner un prix de l'originalité pour les jeux Super Nintendo, il reviendrait sans aucune contestation possible au sublime Earlswaren Jim (cf Joypad n°36). Dans le même registre, pour le prix de la beauté et pour celui des musiques, Donkey Kong Country remporterait la Palme haut la main ! Si, une fois dans votre vie, vous voulez accéder au Nirvana de la magnificence graphique, ne loupez surtout pas ce titre incroyable. La première fois que je l'ai vu, j'avais faiblement les yeux de "The Mask" apercevant une belle blonde ! Vous voyez le truc. Pour les mélodies, c'est pareil : on ne s'en lasse plus tellement elles sont entraînantes. De surcroît, la maniabilité est en tous points parfaite. Franchement, qui l'eût cru ? Si, comme moi, vous pensiez avoir affaire à un bête jeu de plates-formes, détrompez-vous. Donkey Kong Country est un titre hors du commun (entre autres pour ses prouesses techniques) que tout un chacun se doit absolument de passer !

TRAZOM

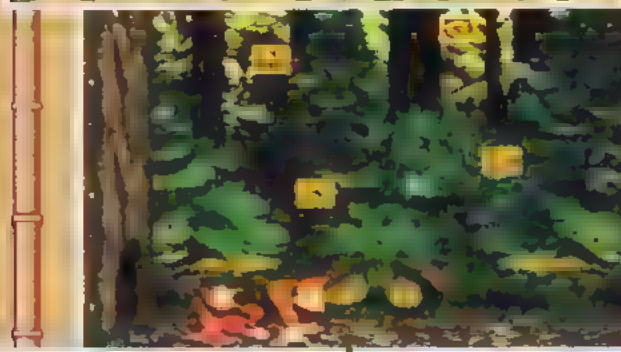


Donkey et Diddy ne sont pas les seuls à combattre les Kremlings. Quatre animaux les aident dans leur aventure. Un rhinocéros nommé Ramli qui déferle tout sur son passage, une autruche du nom d'Expresso qui peut voler sur une courte distance, un espédon surnommé Enguardo qui pique et repousse les passagers, et enfin, Winky, une grenouille verte qui saute très haut. Pour les trouver, il vous faut simplement découvrir les caches dans lesquelles ils sont cachés.

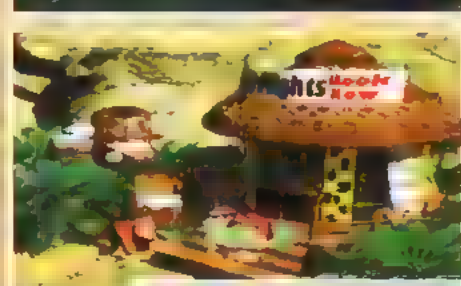
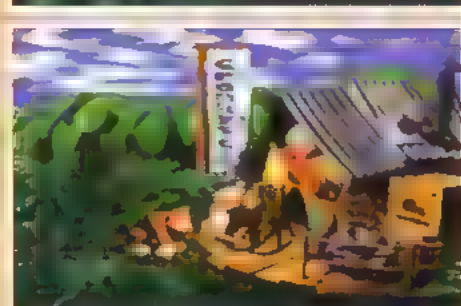
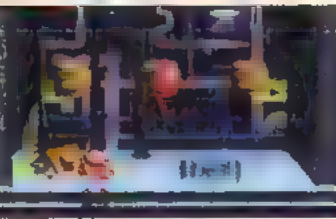




Stages Bonus

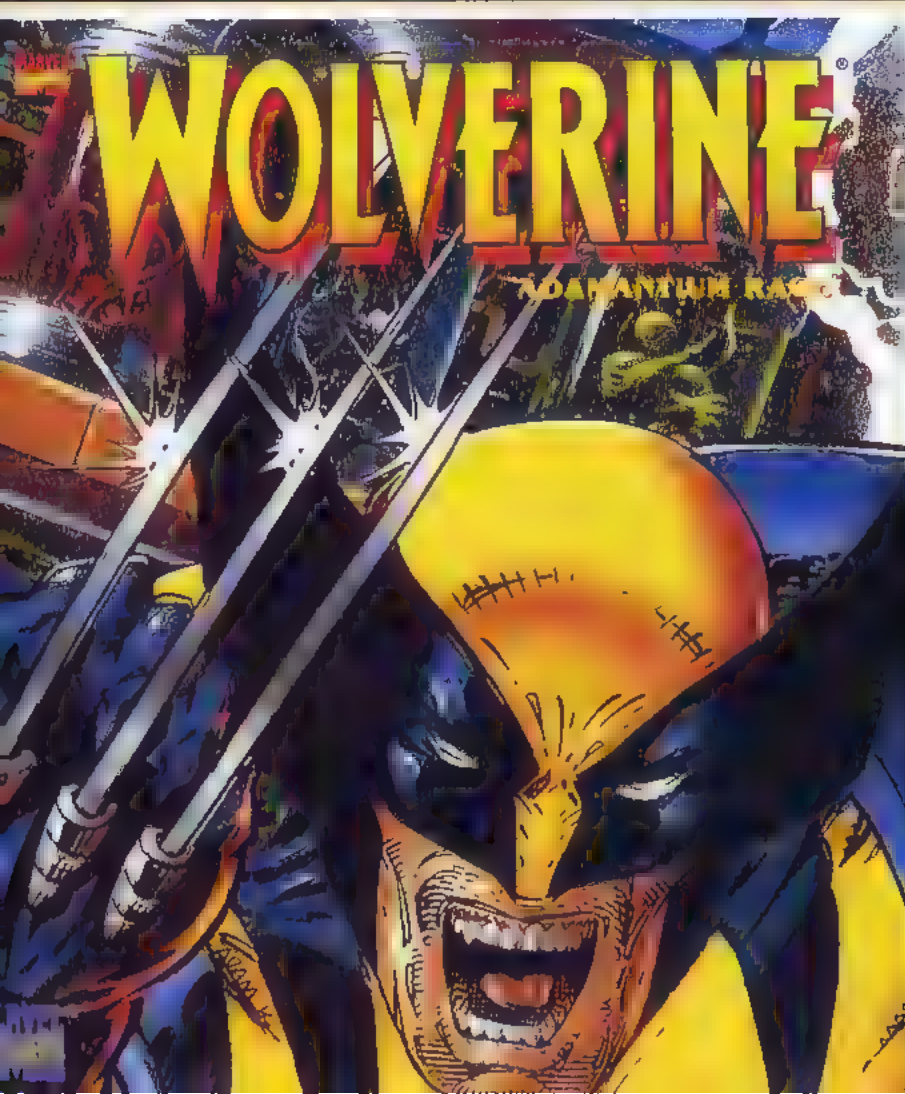


Si tu as pu composer encore plus que pour Mario World. Pour les trouver, soyez logique et n'hésitez pas à tenter le tout pour le tout ! Voici quelques exemples de stages bonus parmi ceux que vous dénicherez dans cette longue chasse à la bonbonnière.



Trois personnages des plus utiles vous mèneront tout au long du parcours. Cranky Kong, le vieil homme, grand père ronchon de Donkey, vous donne des tas de conseils à lire attentivement. Funky Kong vous permet de voyager entre les niveaux dont vous êtes déjà venu à bout. Enfin, Candy Kong, la copine de Donkey, vous offre la possibilité de sauvegarder la partie.

La famille Kong



LE PLUS CÉLÈBRE DES X-MEN SORT SES GRIFFES

SUPER NINTENDO
NTSC - PAL VERSION

MEGA DRIVE

JEUX & ASTUCES
ou 36.68 10 25
et sur le
36 15 ACCLAIM

Acclaim
entertainment, inc.

MARVEL COMICS, MARVEL SOFTWARE, WOLVERINE and The Wolverine Wolverine Marvel TM & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Marvel, Super Hero, Entertainment System TM, the Nintendo Product logo and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Super Nintendo and Super Nintendo 32X are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. All other marks are trademarks of Acclaim Entertainment. All other marks are trademarks of Acclaim Entertainment.

KONAMI

SPARKSTER LA TERREUR, DES TOONS QUI CARTOONNENT DES ANIMANIACS À DEVENIR ACCROMANIACS.



▲ Sparkster ▶

DISPONIBLE
EN OCTOBRE

▼ Tiny Toon ▶

▲ Sparkster

WILD'N WACKY
SPORTS®

ACME®
ALL-STARS

DISPONIBLE
DÈS OCTOBRE

▼ Tiny Toon ▶

▲ Tiny Toon



▲ Antmanacs ▶

DISPONIBLE
DÈS NOVEMBRE

SEGA

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ANIMANIACS characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. TINY TOON ADVENTURES characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Konami (Pty) Ltd. is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sparkster is a trademark and registered of Konami Co., Ltd. TM & © 1994.

LE ROI LION

EDITEUR • VIRGIN

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3

NOMBRE DE NIVEAUX • 18

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • OUI

MOTS DE PASSE

NON



- Une animation hors-pair
- La bande-son et ses chœurs
- Le personnage qui évolue dans le temps



- Mon cœur se brise devant l'injustice dont Simba est la victime !

GRAPHISMES

Simba se déplace dans dix niveaux graphiquement très variés et surtout très réussis. À noter le soin tout particulier apporté à la séquence en 3-D.

ANIMATION

La fluidité des mouvements du lion n'a d'égale que celle d'Earthworm Jim et de Harry Jr, héros de Pitfall. Un Simba sur quatre pattes plus vrai que nature.

MANIABILITÉ

Il est nécessaire, dès le départ, de savoir maîtriser les sauts de l'animal, car, en fin de partie, rater un bond revient à mourir !

SON/BRUITAGE

Du grand art signé Disney ! 7 Mb sur les 24 au total sont alloués aux musiques, voix digits et bruitages en tous genres, et cela s'entend.

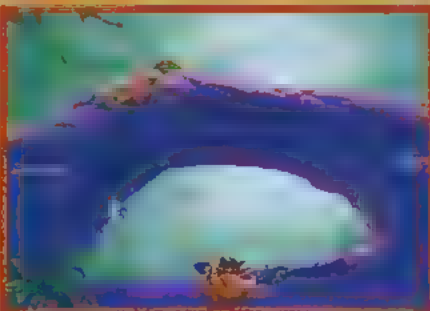


L'avant-dernier niveau est constitué d'un immense dédale de grottes recelant une multitude de hyènes. Un labyrinthe dangereux que seuls les plus habiles traverseront sans soucis.

Vous démarrez l'aventure (ou la tragédie, au choix) avec deux jauges d'énergie. La jaugue située en haut à gauche de l'écran correspond au "roar" du lion alors que celle placée en haut à droite sert de mesure du fluide vital de l'animal. Dans les niveaux se trouvent certains insectes (voir photo) qui remplissent l'une ou l'autre en cas de baisse. D'autres agrandissent ces jauges. À vous de découvrir ou ces "bugs" sont cachés !



En parcourant un niveau sans se faire toucher, Simba cède la place à Timon et Pumbaa, ses deux copains suricate et phacochère, pour une partie de plaisir dans un stage bonus.



Lorsque vous découvrirez ces lignes, vous aurez peut-être (sans doute ?) déjà vu le film, puisque projeté dans nombre de salles obscures de France et de Navarre depuis le 23 novembre. Avec un peu de chance, vous connaîtrez même le jeu, la version Megadrive ayant été testée dans le numéro du mois dernier. Le déroulement de jeu sur Super Nintendo est strictement identique, seule la mise en forme change. Le joueur retrouve le jeune Simba durant les cinq premiers niveaux. Il découvre, avec un enthousiasme sans cesse renouvelé, le lionceau naïf et souriant (oui, oui, je vous assure qu'il sourit !) au travers d'une longue balade allant du Rocher du Lion à la jungle luxuriante africaine. Pour ne pas paraître redondant, je ne vous ferai pas l'affront de remonter ces niveaux (ou si peu), déjà dévoilés précédemment. Au contraire, certain que vous êtes davantage intéressé par la fin du jeu, voici quelques clichés qui devraient donner l'eau à la bouche aux amateurs des produits Disney ...

L R O I



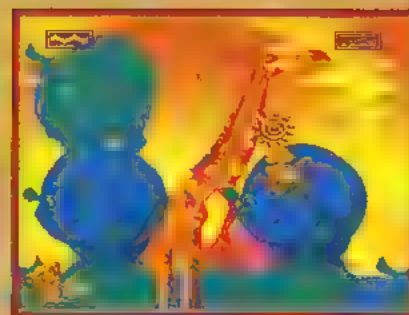
GLOBAL

94%



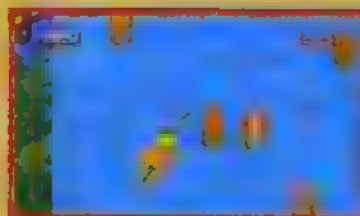
Un dernier niveau tout feu tout flamme

Le Rocher du Lion, place sous la houlette de Scar, s'est transformé en un lieu de désolation soumis aux aléas de la météo. Pour accomplir son destin et faire cesser la pluie et les éclairs, Simba doit se débarrasser de son oncle. Dur de s'affirmer roi des animaux !



La difficulté va croissant dans le jeu (logique !). En admettant que vous perdiez toutes vos vies sans en voir la fin, vous pouvez recommencer à partir du niveau en cours, autant de fois que vous avez de "continues". Pour augmenter votre capital de "continues" (au cas où), essayez de trouver ces soleils (voir photo) dissimulés un peu partout dans les niveaux.

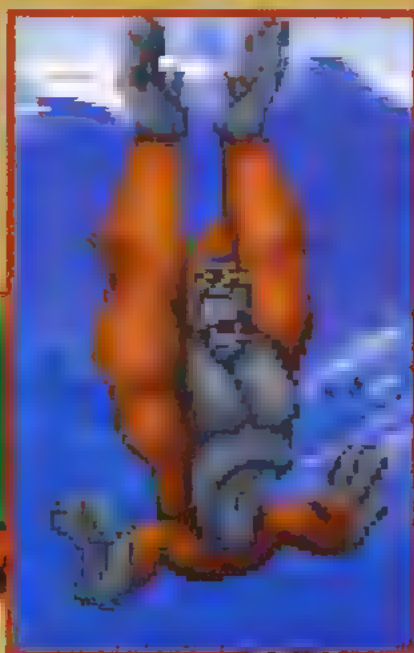
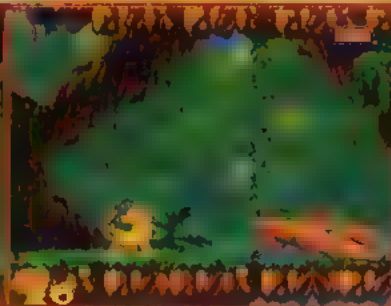
E



Dur, dur de passer par là

Voici trois passages parmi les plus difficiles à négocier. Conseils : soyez logiques avec vous-même, ayez d'excellents réflexes, anticipez les assauts de l'ennemi et tout se passera bien !

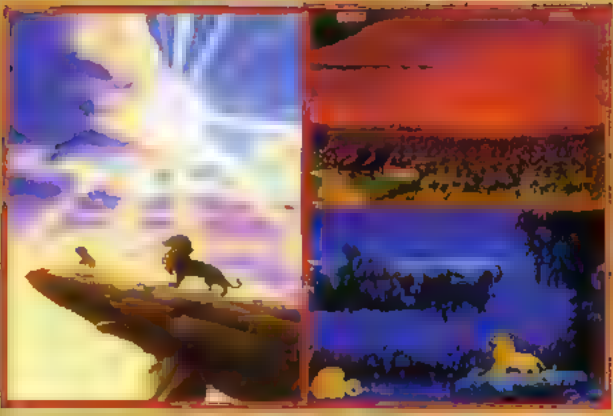
LION



Voici devant vos yeux, tout en images, le problème que durent résoudre les programmeurs. L'un des boss du jeu est un gorille, or, il n'en figure aucun dans le film. Pourquoi l'avoir inclus dans ces 24 mégas, alors ? Simplement parce que, dans le long métrage, ne se trouvent que deux véritables ennemis, Scar et les hyènes, trop peu pour agrémenter dix niveaux placés dans une cartouche. D'où l'invention du gorille !

Après avoir défié et vaincu chauves-souris, hyènes et léopards tapés dans les recoins du saphémé nouveau (celui de la lave), Simba se retrouve confronté à un boss-enigme. Cette fois, pas question de se battre à coups de griffes asserées, l'obstacle à passer étant quatre puits de lave en fusion. Seul moyen : être agile et boucher ces puits d'un morceau de rocher. Mais comment ?

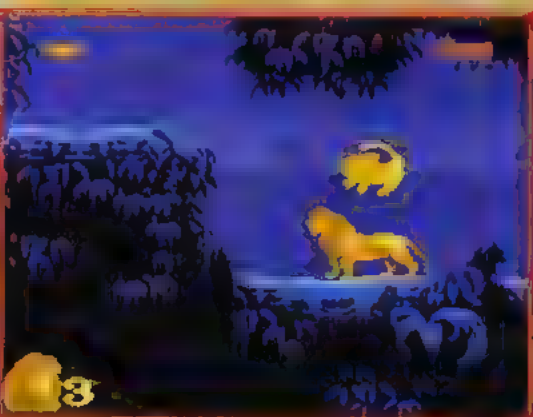
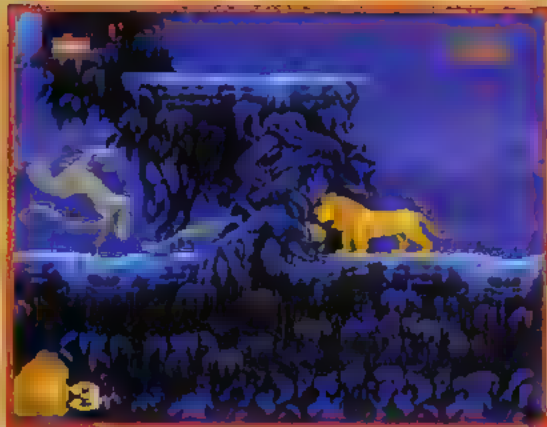




Des graphismes qui pètent à la gueule (du lion).

Les pages de présentation du jeu et de certains niveaux sont l'exemple idéal pour évoquer le soin apporté aux graphismes. Une luminosité et un contraste dignes de certaines scènes du film !

Simba adulte s'enfuit de la jungle par une belle nuit étoilée. Mais les obstacles, nombreux, entravent sa route. Heureusement, le sage singe Rafiki est là pour l'aider à les surmonter.



Pour vous aider à suivre votre progression au travers des différentes étapes du jeu, les programmeurs ont pensé à inclure des sauvegardes à l'intérieur même des niveaux. Elles sont tout d'abord symbolisées par un croquis de "jeune" ou de "vieux" lion (voir photos).

Des gnous en 3-D

La scène de la folle course à travers le désert, sur laquelle se termine le jeu, est l'exemple idéal pour évoquer le soin apporté aux graphismes. Une luminosité et un contraste dignes de certaines scènes du film !

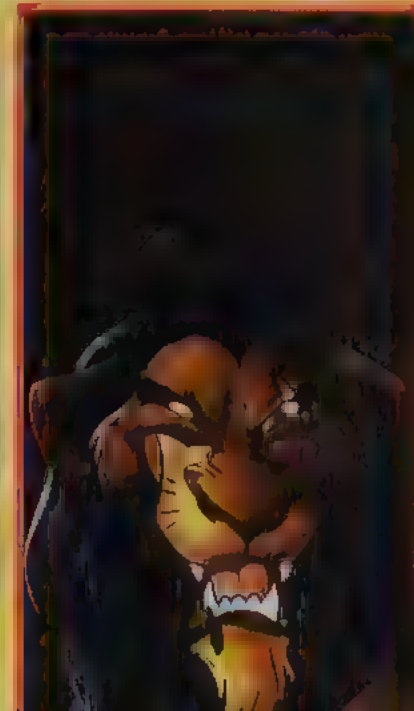


L'odieux oncle Scar s'est réfugié dans le Rocher du Lion, territoire autrefois détenu par Mufasa, le père de Simba. Prenez garde aux coups de patte rapides et précis de l'usurpateur si vous voulez rester en vie !



C'est clair, en cette fin d'année mémorable, il y a quatre jeux de plates-formes à retenir impérativement sur Super Nintendo : "Earthworm Jim", le jeu le plus original du monde, "Mickey Mania", d'une beauté à faire chavirer le Titanic, "Donkey Kong Country" et ses graphismes fabuleux, et "Le Roi Lion". Pour ce dernier titre, je dois avouer que j'étais assez réticent quant à son intérêt. A priori, il ne semblait pas y avoir d'énormes originalités par rapport à ses homologues. Mais comme toujours, il faut se méfier des "a priori". En vérité, je vous le dis, "Le Roi Lion" est sublime. Contrôler un personnage à quatre pattes semblait être une gageure, mais les programmeurs ont fait un travail absolument remarquable. Simba se contrôle avec une facilité déconcertante et les animations sont réellement sublimes. En plus, le personnage est très mignon ! Dommage pourtant que le jeu ait une durée de vie assez courte. Ou plutôt, on ne le finit pas en trois mois ! Pourtant, je reste persuadé que c'est un titre à ne pas rater pour les fêtes ! Vraiment ! TRAZOM

Bien qu'ayant rédigé le cahier de 16 pages sur le film et les jeux qui en découlent dans Joypad n° 35, je ne me lasse pas de ce fabuleux jeu de plates-formes, classique dans la forme mais certainement pas dans le fond. Pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, le héros évolue de deux façons différentes tout au long de l'aventure : sur quatre pattes et dans le temps. Avec la maîtrise qui caractérise les studios d'animation Disney, Simba se déplace sur ses quatre pattes sans que l'on puisse émettre une seule critique quant à un bug ou un défaut éventuel. L'animal évolue dans le temps, passant de l'enfance à l'âge adulte sans qu'une transition soit nécessaire à la compréhension de l'histoire. Le plus, par rapport à la version Megadrive, se résume à une bande son proche de la bande originale du film et des graphismes extrêmement soignés. Mickey n'a qu'à bien se tenir ! JUDGE DREDD



Cadeau, la montre du Roi !

A fin de célébrer, comme il se doit, la sortie du jeu vidéo consacré au nouveau long métrage de Walt Disney, "Le Roi Lion", Virgin et Joypad vous offrent ce mois-ci la montre du Roi Lion. Unique en son genre, cette montre est aussi une exclusivité Disney/Virgin/Joypad. Vous ne la trouverez nulle part ailleurs. Alors, si vous avez adoré le film et apprécié le jeu à sa juste valeur, aucun doute que cette montre se trouvera très bientôt à votre poignet.



3615 **3615** **3615** **3615**
consol plus consol plus consol plus consol plus

Les frais de port :

Francs*

c'est nul !



* à partir de 100 Francs d'achat

Depuis 4 ans déjà ...

petits prix + port gratuit

=

Les moins chers de France

3615 **3615** **3615** **3615**
consol plus consol plus consol plus consol plus

3615 **3615** **3615** **3615**
consol plus consol plus consol plus consol plus

3615 **3615** **3615** **3615**
consol plus consol plus consol plus consol plus

3615 CONSOL PLUS

Les meilleurs prix du marché sur ces produits
Moins cher c'est pas possible et si tu trouves
ON S'ALIGNÉ
* dans la limite des stocks disponibles
NOUS LA CONCURRENCE ON AIME

NOUVEAUTES MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95	369 F + 0'
FLINK	395 F + 0'
DRAGON	395 F + 0'
NBA LIVE 95	395 F + 0'
INTERNATIONAL RUGBY	395 F + 0'
LE ROI LION	429 F + 0'
SONIC ET KNUCKLE	429 F + 0'
EARTHWORM JIM	449 F + 0'

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

SUPER GAME BOY	369 F + 0'
STREET RACER	429 F + 0'
SECRET OF MANA (VF)	449 F + 0'
EARTHWORM JIM	449 F + 0'
SHACQ FU	449 F + 0'
LE ROI LION	449 F + 0'
NBA JAM TOURNAMENT	479 F + 0'

JEUX NÉO-GÉO CD

SAMOURAI SPIRIT 2	419 F + 0'
KING OF FIGHTER 94	419 F + 0'
SUPER SIDEKICK 2	419 F + 0'
AEROFIGHTER 2	419 F + 0'

PLUS TOUS LES AUTRES A 419 F + 0'

NOUVEAUTES 3 DO

FIFA SOCCER	375 F + 0'
SYNDICATE	375 F + 0'
NEED OF SPEED	375 F + 0'
MAGIC CARPET	375 F + 0'
ORION OFF ROAD	375 F + 0'
THEME PARK	375 F + 0'
STREET FIGHTER X	375 F + 0'
DRAGONS LORE	375 F + 0'
SAMURAI SHODOWN	375 F + 0'

NEO GEO CD + 2 PADS 3390 F + 0'

3 DO (EURO) + 1 JEU 2990 F + 0'

JAGUAR + 1 PAD + 1 JEU 2190 F + 0'

MEGA CD + 1 JEU 1590 F + 0'

PSX SONY ELLE EST LA !!!

SATURN ELLE EST LA !!!

NEC FX ELLE EST LA !!!

CASSETTES VHS

Versions Originales - DOC EIGL - LE RETOUR DE BROLY

NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM

1 : GARIC 149 F + 0'	5 : LA REVANCHE DE COOLER 149 F + 0'
2 : LE VERT DE GLACE 149 F + 0'	6 : 1000 GUERRIERS DE METAL 149 F + 0'
3 : LE JUNGLE-RAIL DE 149 F + 0'	7 : LES CYBORG LE REVANCHE 149 F + 0'
4 : NAMEC 149 F + 0'	8 : BROLY LE SUPER GUERRIER 149 F + 0'

OU LES 4 POUR
449 F + 0 F



Elle est enfin
arrivée !



La 32 X
disponible dès
maintenant



Le N° 1
L'ANIMATION

TOP DU MOIS MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY VALUE	395 F + 0'
PIT FALL	395 F + 0'
PROBOTECTOR	395 F + 0'
SHACQ FU	395 F + 0'
SHINING FORCE 2	429 F + 0'

MEGADRIVE II

+ 2 PADS + SONIC 2	⇒ 699 F + 0'
+ 2 PADS + 5 JEUX	⇒ 989 F + 0'
+ 2 PADS + STREET F'2	⇒ 989 F + 0'

TOP DU MOIS S. NINTENDO

DONKY KONG COUNTRY	449 F + 0'
POWER DRIVE	469 F + 0'
BATMAN ET ROBIN	469 F + 0'
RETURN OF JEDI	469 F + 0'
INDIANA JONES	469 F + 0'

SUPER NINTENDO

+ 1 PAD + STREET F'2	⇒ 689 F + 0'
+ 1 PAD + STREET F'2	⇒ 789 F + 0'
+ STARWING	⇒ 889 F + 0'
+ 1 PAD + MARIO 4	⇒ 889 F + 0'
+ MAR O AL STARS	⇒ 889 F + 0'
+ 1 PAD + SUPER GAME BOY + MARIO AL STARS	⇒ 989 F + 0'
+ 1 PAD + DONKEY KONG	⇒ 1089 F + 0'

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION
A DES PRIX DELIRE !!!
(garantie 3 mois)

MEGADRIVE	399 F + 0'
SUPER NINTENDO	449 F + 0'
AMIGA CD 32 à partir de	649 F + 0'
NEO GEO à partir de	990 F + 0'

JAPANIMATION

Eclate toi sur :

RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS

CDV - VHS - ART BOOKS...

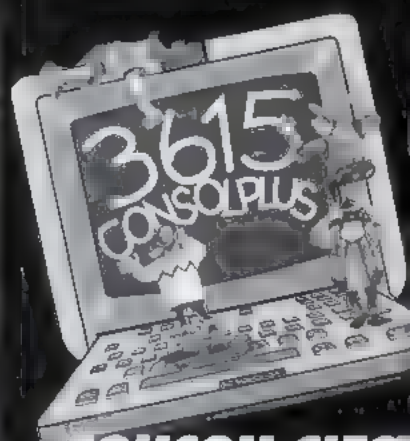
OVER 1000 produits à 100 F
(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs)

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE 70/150 F
JEUX S. NINTENDO 100/200 F

**DIALOGUE EN DIRECT LIVE
AVEC DES PROS DE LA CONSOLE**
- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX :
GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!



**COUCOU C'EST
NOUS !**
Le meilleur 3615
de la Console !

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 03101 CAGNES/MER CEDEX

PRIX	CONSOLES	TITRES	TOTAL	REGLEMENT
				CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL : <input type="checkbox"/>
				CARTE BANCAIRE <input type="checkbox"/>

COORDONNÉES

Nom : _____

Prénom : _____

adresse : _____

FRANCS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

Super Nintendo

LE RITE DIURNE DU JET D'AIL

SUPER RETURN OF THE JEDI

EDITEUR • JVC
GENRE • ACTION/
PLATE-FORMES
DIFFICULTÉ • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Les héros du film culte!
- Une difficulté humainement surmontable.
- Des tas de stages et de persos différents.

Une qualité sonore irréprochable !



- La course en forêt est décevante !
- On n'a pas beaucoup d'évolutions depuis Star Wars.

GRAPHISMES

De bien jolis graphismes dans le ton des autres épisodes.

16

ANIMATION

Beaucoup d'ennemis, beaucoup de tirs et d'explosions, et rien ne clignote, tout baigne ! Par contre, les phases 3D... ça rame sec !

17

MANIABILITÉ

On maîtrise assez mal le personnage qui tombe souvent des précipices, qui recule énormément après un choc... Réaliste, quoi !

16

SON/BRUITAGE

Musiques du film, bruitages du film, tout est perfect de ce côté-là.

19

Tous les personnages du jeu



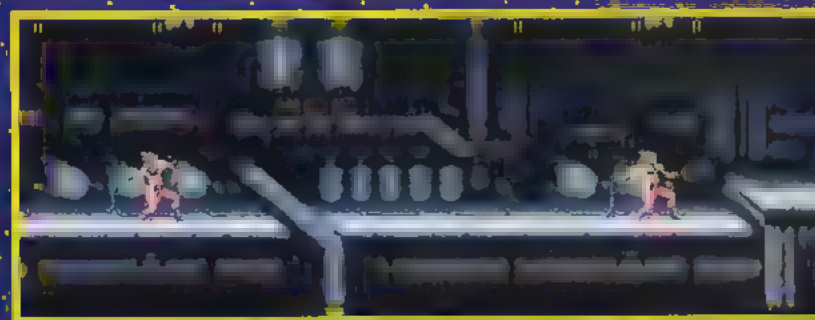
chacun leurs spécialités. Chewie peut expulser ses ennemis au corps à corps. Han Solo balance des grenades. Luke use de la force. Leia, version chasseur de prime utilise une longue lance, et tournoie avec une chaîne en costume de danseuse. Wicket lui, peut s'accrocher aux branches (genre Prince of Persia) et sauter sur le sol ou encore planer dans l'air comme un oiseau. Bref,

Comme vous ne le savez pas, lecteurs ignorants que vous êtes, Super Return of the Jedi n'est pas du tout adapté d'un film fantastique sorti au cinéma en 1983 et mettant en scène les héros les plus célèbres et les plus rentables de toute l'histoire du cinéma américain. Non, ce jeu met en scène des épreuves qui évoluent dans un scrolling, où d'autres épreuves pour causer du tort, si nos sprites "héros" venaient à entrer en collision avec eux. Cela nous amènerait alors à un changement des paramètres d'un facteur que l'on nommerait "life". Une fois ce facteur "life" descendu à la valeur zéro, votre sprite serait alors effacé de l'écran. Vous voyez donc, tout comme moi, que cela ne parle absolument pas d'une galaxie menacée par une force armée appelée "Empire", qui ne rêve que d'une chose : écraser les "rebelles" défenseurs du bien et de la loi. Comme quoi, on peut avoir de ces a priori !

SUPER RETURN



Le premier stage du jeu, et déjà du mode 3D. C'est bien la meilleure partie du jeu en 3D, car on ne peut pas en dire autant de la course à vélo ou de l'attaque de l'étoile de la Mort.



GLOBAL
86%
FR

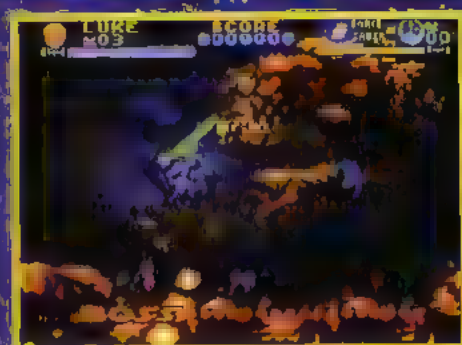


Le petit Wicket, comme un brave Ewok, va t'aider à te débarrasser de ces boss, même dans le film à vouloir pas avec Wicket qu'il est possible de planter des fiches dans la terre et de s'en servir comme trampolines.

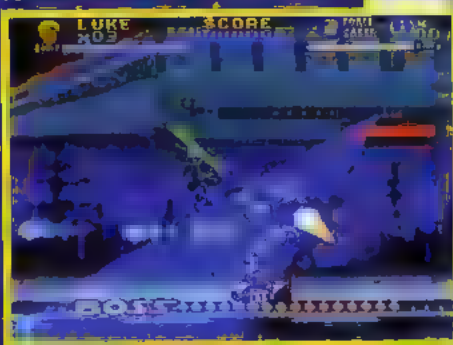


C Depuis Super Star Wars, il est convenu que JVC nous sorte un nouvel épisode à chaque mois de décembre. C'est devenu une sorte d'habitude, comme de se lever le matin en fait. Cette fois-ci, on peut dire que le jeu est comme les autres : beau, long, passionnant, intéressant, jouable et amusé. Seulement, il s'agit du troisième volet. Et alors ? Je m'explique : il y a deux ans, Super Star Wars créait la surprise et l'admiration des foules par son originalité et ses sons fabuleux. L'an dernier, Super Empire tralala ravivait les foules avec la suite du premier, mais déjà, l'enthousiasme retombait un peu avec une sensation de déjà-vu. Et puis le jeu est parallèle. Face à des Earthworm Jim ou des Lion King, le jeu semble être un classique jeu de plates-formes dans un monde 3D. C'est assez gênant, surtout quand on connaît le prix des jeux actuellement, que l'on sait que les nouvelles consoles arrivent. Donc si vous êtes un fan fou-furieux de la saga de George Lucas (vous savez, ce gars qui fait des films), précipitez-vous vite fait ce jeu. Sinon, réfléchissez à deux fois avant de sortir les sous. **GREG**

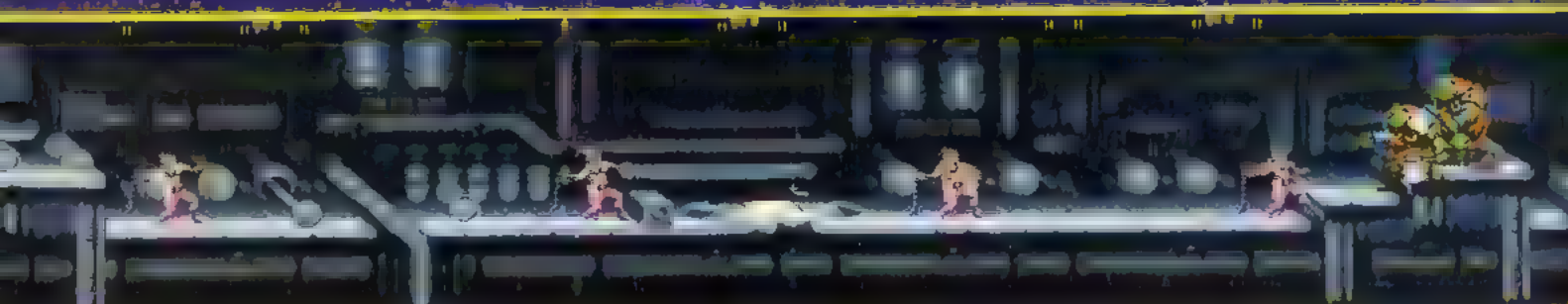
THE FORCE UNLEASHED



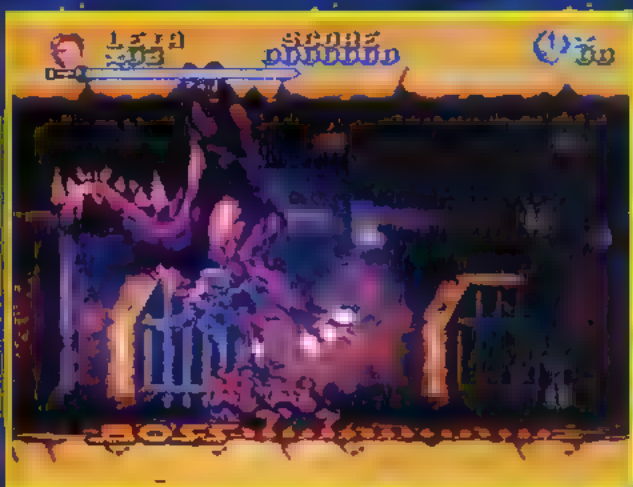
Voici le Rancor, monstre gigantesque et bébé adoré d'Anakin Skywalker. Au fait, vous êtes son prochain repas.



Sur la lune d'Endor, Luke devra aller seul rejoindre son père.



SUPER RETURN JEDI



Leia, dans son armure de chasseur de primes, se prépare à passer le bastingage de Jabba avant d'aller voir ce dormeur... Fort heureusement, l'énorme monstre que vous voyez sur votre écran n'est pas très résistant.

Que dire de ce jeu, si ce n'est qu'il demeure une fois encore totalement fidèle au film, à la séquence près. Mais que penser du jeu en lui-même ? Eh bien, à part la phase dans la forêt en jet supersonic, très moche (mais très rapide), j'ai quasiment tout aimé. Les différents personnages sont hyper maniables (surtout Leia), et les décors sont assez sympa. Pourtant, on ne peut pas dire qu'il y ait beaucoup d'innovations. Depuis le premier volet, on s'attendait à ce que l'originalité gagne un peu les programmeurs, mais il est vrai que lorsqu'on doit suivre un film, c'est plutôt difficile. Finalement, le jeu est surtout destiné aux accrocs qui voudront impérativement compléter la fameuse trilogie. Les autres attendront encore un peu s'ils ont déjà écumé les deux premiers...

TRAZOM

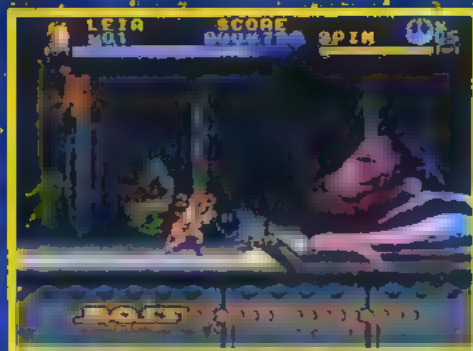
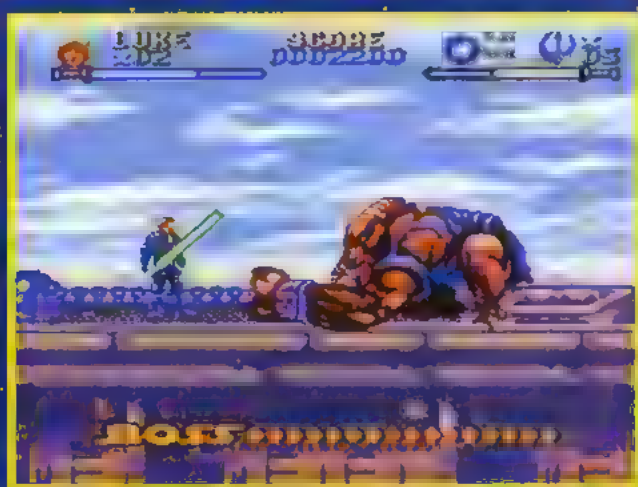


TIPS

Pour le genre de bonus cibles que vous trouverez dans le jeu, c'est, par exemple, pour vous ramasser une vie supplémentaire rapidement, il vous faut aller sur l'extrême-gauche de la nef de Jabba, tout en haut, une petite nacelle flotte derrière : sautez-y et vous aurez la surprise de voir autour de vous des bonus par centaine, une sauvegarde et de la vie.



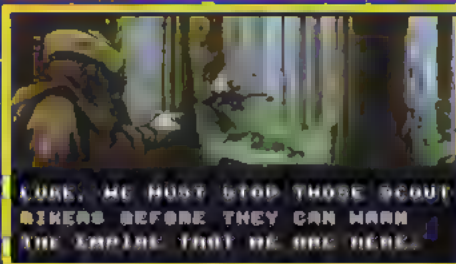
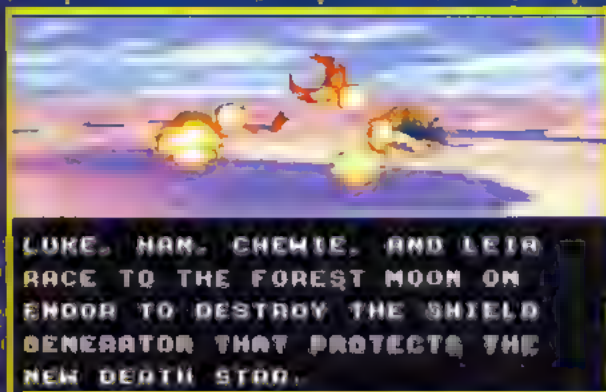
Enorme, laid et peu dangereux, voici comment caractériser ce monstre. Il est amusant de constater que les boss étaient bien plus durs dans le second volet. L'empire n'a une relâche ?



L'affreux, le gros, l'énorme et odieux Jabba le Hutte est Jacky Sardon. Chose : Pour le vaincre, une seule méthode : choisir Han Solo ou Chewbacca et tirer de la suite en las de saim deux souvenirs en l'honneur.

Une des séquences les plus ingaves du jeu : la phase d'attaque de la grotte de la Mort. Vous allez devoir glaner dans les couloirs en sautant les dents chancelantes se présentant à vous. Mais hélas, la réalisation laisse à désirer.

ON N'OUBLIE PAS LE FILM, ET LES PHOTOS DIGITALISÉES VOUS Y AIDERONT.



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

- Des graphismes Sony Mega
 - Une bande son exceptionnelle
 - Un des titres mythiques des jeux vidéo
 - 1^{ère} version intégrale avec son
- ATARI 2600, cassette Game Boy, cartouche



SUPER MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

MEGA-CD

ACTIVISION



SONY GAME LINE

Un service interactif inédit - 36.68.22.02*

jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence !

* 2,19 F la minute

Super Nintendo Megadrive

LE PUIT DU FOU



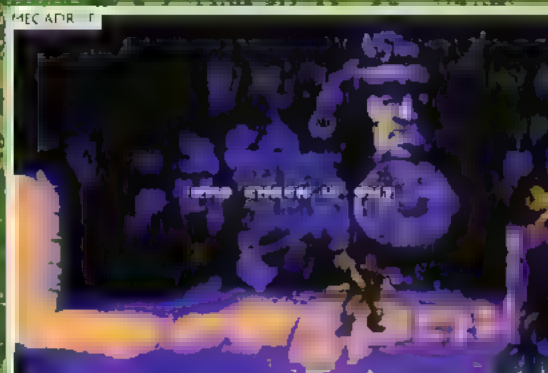
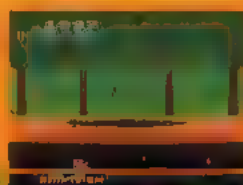
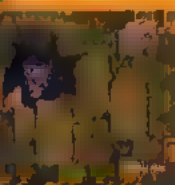
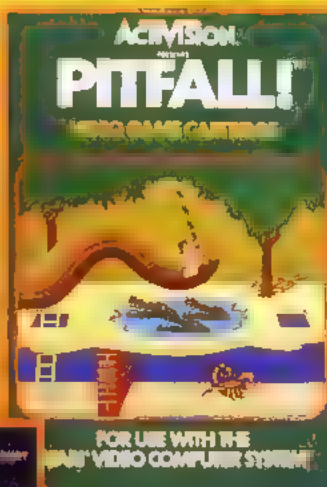
An, mes p'tits gars, si vous saviez ! Pitfall, c'est toute ma jeunesse ! Au risque de paraître un peu nostalgique, ces termes serviront d'introduction au remake 1994 de Pitfall pour les consoles de 16 bits. J'insiste parce que mon père, Philippe, dans sa jeunesse, était une triange sud-américaine. Les vieux comme moi ont donc une certaine connaissance de ce jeu. Mais pour les autres, les plus jeunes, nous les "old school gamers" (les joueurs encore plus âgés) quand on leur parle de "remake 1994 de Pitfall", ça nous fait un peu penser à l'histoire de la console Atari 2600. Eh oui, les aminches ! Pitfall est en fait le jeu vidéo le plus vieux pour l'un des ancêtres de nos consoles actuelles.

Créé en 1979 par David Crane, ce jeu a été développé en même temps avec les multiples écrans successifs par les équipes de développement de l'époque. L'histoire est simple : un homme brésilien tombe dans une fosse et se retrouve dans un monde où il doit survivre. Tout est très simple, mais il y a des pièges partout. Les ennemis sont des crocodiles et des serpents. Les objets sont des fruits et des noix. Les niveaux sont très longs et les défis sont très difficiles. Le jeu est très amusant et très addictif. C'est un jeu qui a marqué une époque et qui a inspiré de nombreux autres jeux. C'est un jeu qui a été réédité plusieurs fois et qui continue d'être joué par de nombreux joueurs. C'est un jeu qui a été réédité plusieurs fois et qui continue d'être joué par de nombreux joueurs.



RETRO-CONSOLE

Six ans après le génial Pong de Nolan Bushnell, jeu à l'origine de tout ce qui se fait actuellement, Pitfall pour Atari 2600, dont voici la jaquette originale, débarque et fait des ravages parmi les premiers accrocs des jeux vidéo. Pour aider le joueur à se souvenir du hit de David Crane datant de 1982, les programmeurs ont inclus un stage bonus qui est en fait le jeu de l'époque. Pas si facile que ça de se débarrasser des crocos et des rondins de bois, d'ailleurs ! Enfin, question pixelisation abusive, les successeurs de David ont aussi pensé à inclure un trait d'humour se rapportant au premier Pitfall dans la séquence finale. Je vous laisse deviner lequel !



LES ENNEMIS

Parmi les ennemis qui embêteront le plus Harry Jr, les démons à tête de léopard et les furtifs hantant les temples figurent dans le "top ten".

SUPER NINTENDO



Si on que chacun a le réflexe de soit étonné en découvrant le jeu, reste sceptique. Ne pouvant nier ses qualités de réalisation, certaines caractéristiques sont toutefois indiscutables. Les programmeurs, istucieux, ont mis tous leurs efforts sur les graphismes et l'animation du personnage principal, Harry Junior. Au détriment du reste, hélas ! Si le sprite de héros est de taille appréciable, les ennemis, peu présents comme toute, sont plutôt petits. Remarque valable aussi côté animation : géniale pour Harry, mais décevante pour les autres animaux et fantômes méchants qui peuplent la jungle et ses temples. Quel dommage aussi que la jungle reste un peu élastique. Rien à voir avec Earthworm Jim, ses niveaux ultra-variés d'une originalité rare. Tout ça pour dire que

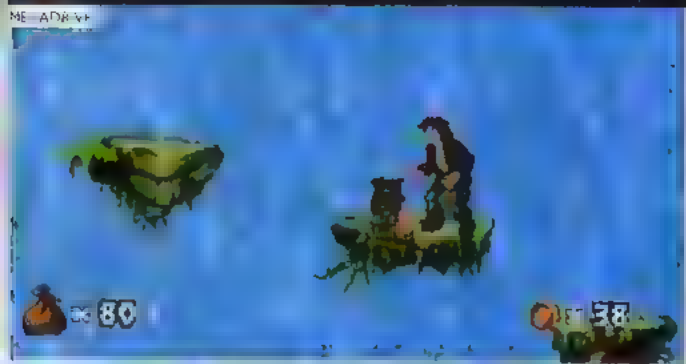


Pitfall est un jeu de plates-formes agréable qui mérite un coup de pouce pour son ambiance "Indiana Jones" et sa bande-son renforce la côté mystérieuse de l'aventure. **JUDGE DREDD**

DANS LES MINES

Quelques niveaux se déroulent underground, Harry ayant pour sauts compagnons rats, chauves-souris, araignées et démons. Comment fuir et se retrouver à l'air libre si ce n'est grâce à un petit train rapide ?

Pour éviter de reprendre chaque niveau depuis le début, plusieurs sauvegardes sous forme de statue ont été prévues à cet effet.



que la variété de l'action n'est pas son point fort.

coup d'oeil

T.S.R.



SUPER NINTENDO



MEGADRIVE



MEGADRIVE



LES TEMPLES

L'Amérique du Sud et ses fabuleux temples. Plusieurs objectifs : retrouver le père kidnappé de Harry Jr, ramasser tous les joyaux et autres trésors découverts en cours de route, et surtout éviter la multitude de pièges à l'intérieur comme à l'extérieur des bâtisses.

PITFALL

EDITEUR

SONY IMAGESOFT

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 2

NOMBRE DE NIVEAUX • 14

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 1



- Harry Junior plus vrai que nature.
- Longue aventure à l'ambiance mystérieuse.



- De la plate-forme classique.
- Ennemis insignifiants.
- Boss identiques et trop peu présents.



SUPER NINTENDO
MEGADRIVE

GRAPHISMES

Les programmeurs sont parvenus à donner une certaine profondeur à l'ensemble des décors du jeu, plus particulièrement sur Megadrive.



ANIMATION

Du grand art ! Les mouvements de l'adolescent en manque d'affection paternelle paraissent plus vrais que nature. Pourquoi pas les boss, alors ?



MANIABILITE

Paradoxalement, le personnage est plus facile à manier sur Super Nintendo que sur Megadrive où il semble parfois coller au sol.



SON/BRUITAGE

Le rendu de la jungle est excellent. Le plus convaincant reste quand même les tam-tam qui accompagnent Harry dans les temples.

SUPER NINTENDO

83%

MEGADRIVE

85%

Super Nintendo

INDIANA JONES
GREATEST ADVENTURE
 EDITEUR • VIRGIN
 GENRE • ACTION
 DIFFICULTÉ • MOYENNE
 NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3
 NOMBRE DE JOUEURS • 1
 CONTINUES
 MOTS DE PASSE

• Des graphismes ultra réalistes.
 • Toute la saga "Indiana Jones" enfin sur Super Nintendo.
 Un mélange des genres plutôt réussi (action, 3D, beat-them-up).

• Une maniabilité qui pêche parfois.
 • Certains passages en 3D décevants.
 Les musiques auraient pu être travaillées davantage.

GRAPHISMES
 Les graphismes sont très réussis avec beaucoup de détails et un réalisme à toute épreuve. On retrouve les principaux lieux des trois films.

ANIMATION
 Les ralentissements sont quasiment absents, et ce malgré le nombre impressionnant de gros sprites. Scrollings fluides et effets spéciaux à gogo.

MANIABILITÉ
 Le maniement d'Indy demande un peu d'entraînement, notamment avec le fouet. Mais lorsqu'on le contrôle bien, notre héros devient très habile.

SON/BRUITAGE
 Alors là, je dis qu'ils auraient pu faire des efforts sur le son. Les thèmes principaux de la saga sont repris, mais la qualité n'est pas toujours au rendez-vous.

GLOBAL
87%

FORMULE INDY OU FORMULE 3 ?

Indiana Jones était l'un des derniers héros de cinéma à ne pas figurer dans la ludothèque de la Super Nintendo. Voilà qui est réparé aujourd'hui avec un jeu qui reprend rien moins que les trois films qui ont composé cette saga que l'on aime tant à la rédaction. Les concepteurs du jeu ont eu la riche et heureuse idée de compiler la totalité des aventures d'Indy en ne gardant que les principales scènes d'action. Vous voilà au parfum. Vous allez guider Indy à travers un nombre de stages pour la plupart en vue de profil, dans la grande tradition des jeux d'arcade, mais vous découvrirez aussi des stages en 3D (dont certains en mode 7) qui vous rappelleront les grands moments de la trilogie. Le jeu se déroule à la manière d'un beat-them-up à progression dans lequel il faut parfois réfléchir et le plus souvent utiliser les réflexes des jeux de plates-formes. Indy est muni alternativement de son fouet fétiche ou d'un pistolet. Bref, vous retrouverez dans ce jeu tout l'esprit d'aventure des films et une action qui ne s'arrête jamais...



Souvenez-vous, c'était dans le Tuto en avion. Indy et sa compagne (elle a mystérieusement disparu dans le jeu) s'étaient enfuis et leur avion était tombé en panne en plein ciel. On retrouve la scène d'action où Indy tombe de l'avion sur les hauteurs pneumatiques gonflables et glisse sur les pentes enneigées des montagnes du Tibet. À vous d'éviter les ornières et les caillasses.

La scène 3D du deuxième film reprend la terrible descente en wagonnet qui doit vous rappeler des souvenirs émus tant les effets spéciaux étaient réussis. On retrouve donc la lave et les aiguillages qui vous donneront des sueurs froides. Le bonus vient du fait que vous pouvez aussi tirer sur les ennemis avec un curseur que vous dirigez indépendamment de la direction choisie lors des m...

Le jeu est en fait une compilation des trois films de la saga cinématographique "Indiana Jones". On retrouve ainsi les principales scènes d'action des films mises bout à bout et reliées entre elles par un scénario général. Mais suivez le guide plutôt...

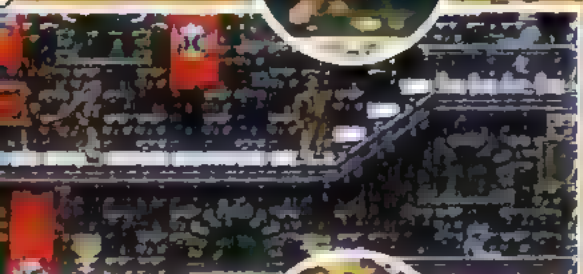




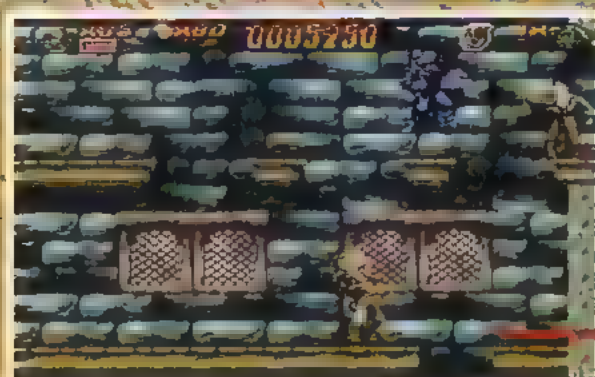
Indiana Jones est un héros mythique qui va sans doute attirer les foules pour la Noël sur Super Nintendo. Comme le jeu est fort bien réalisé, les amateurs d'action et les fans d'Harrison Ford ne seront pas déçus. Les graphismes des décors sont en effet assez exceptionnels pour la plupart des stages (certains passages et certains stages sont inégaux en qualité et en intérêt, mais la plupart sont bougrement bien dosés). Les sprites sont très grands et certains de toute beauté : du rarement vu sur la machine.

Le réalisme est donc au rendez-vous avec ce charme de retrouver les décors et les ambiances des trois films de la saga en même temps. La maniabilité est, quant à elle, quelquefois gênante, notamment lorsqu'il s'agit d'utiliser le fouet pour se balancer. Il est donc nécessaire de s'entraîner un peu avant. La durée de vie du jeu est satisfaisante malgré la présence de passwords ("mots de passe", sorry TSR !) et enfin, la variété des stages est suffisante pour ne pas vous ennuyer. Un très bon jeu d'action qui a su mélanger les genres.

Le souci du détail
Les graphistes du jeu ont réalisé un travail étonnant en détaillant les mouvements d'Indy d'une manière très réaliste. Le sprite est en effet très fin et bougre en mouvement et ce, quelles que soient les positions choisies. Les mouvements deviennent naturels et d'un réalisme fou. Jugez un peu vous-même...



Pour cette troisième scène 3D, on retrouve les combats aériens qui sont réalisés en mode 7 à la Wings 2 (ou Pit-lotwings pour ceux qui ont loupé Wings 2). Inutile de vous dépeindre la situation trop longtemps, vous avez compris le principe : il faut shooter les autres avions en évitant juteux, voilà !



Même si le jeu est original, on mélange les genres, on retrouve un pouvoir à la fin des stages principaux. Dans la partie de transition des boss, il y a une progression, un super ennemi vous attend donc à la fin des niveaux, on voit de profil. Il vous suffit de savoir manier le fouet en diagonale, ça ne vous en va pas à...



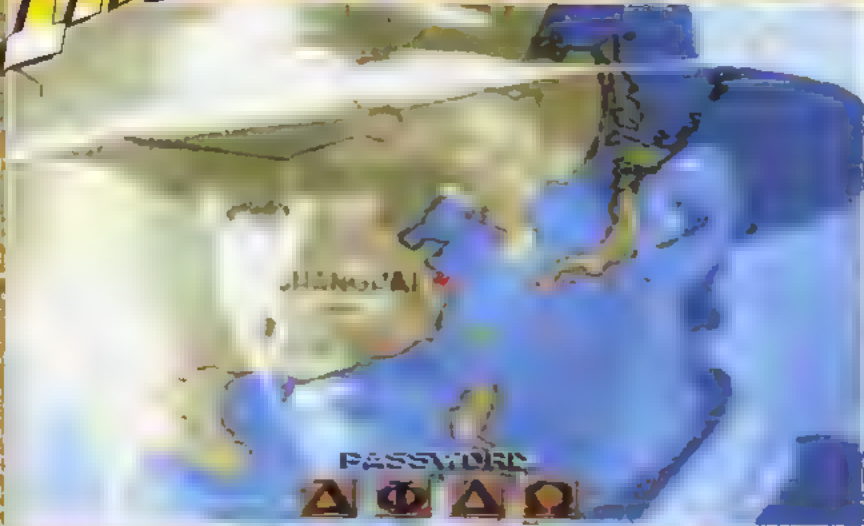
Je vous l'ai certes suffisamment répété, mais j'aurais voulu que vous le lisiez une fois de plus j'adore tout ce qui se rapporte à Indiana Jones, de près ou de loin. D'ailleurs, à ce propos, si vous aviez des fouets en trop à la maison... Bref, j'aime vraiment, quel. Comme ce jeu où l'on a habilement compilé les trois épisodes qui composent cette série culte. L'ambiance y est effectivement très bien retranscrite. Indy, même s'il n'est pas toujours très bien animé, est très maniable (sauf lorsqu'il s'agit d'accrocher le fouet). Et puis, quels voyages vous allez faire, des dizaines de niveaux vont vous mener aux quatre coins du globe. Dans le genre "action/plates-formes", Indiana Jones se place en bonne place sur Super Nintendo, notamment grâce à sa durée de vie. Mais je doute tout de même qu'il fasse le poids face à un titre comme Earthworm Jim ! À acheter si vous êtes vraiment fan, ou encore si vous avez déjà épuisé tout votre stock de jeux à Noël.

TRAZOM

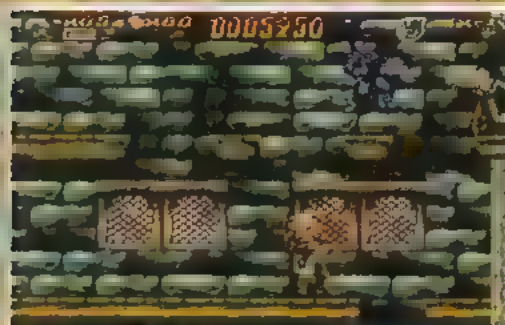
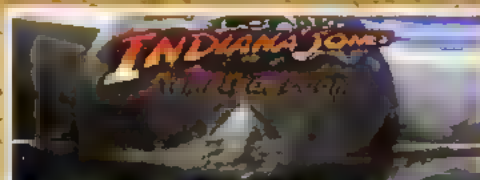
Lorsque vous vous baladez de nuit sur les toits, il vous arrive de faire des rencontres plutôt marrantes. Si vous ne possédez aucune arme ou aucun fouet, vous serez dans l'obligation de vous approcher pour utiliser vos poings (et là, c'est beaucoup plus risqué). Et n'oubliez pas les bonus qui traînent par terre.



DANS LE TEMPLE DE DOOM !



Le choc des titans ! Que je vous préviennent tout de suite, ma préférence va à Empire Strikes Back. Les raisons sont plutôt techniques que philosophiques, les deux jeux étant basés sur de grosses licences cinématographiques. Je pense que certains d'entre vous ont une préférence pour l'univers Star Wars, alors que d'autres sont davantage attirés par la trilogie "Indiana Jones". La qualité graphique est à peu près équivalente pour les deux jeux, avec autant de variété, des décors soignés et des sprites réussis. C'est plutôt sur le côté ludique que se porte ma préférence pour Empire. Ce dernier propose en effet davantage de variété dans les missions, et notamment en ce qui concerne la 3D mode 7. Indiana Jones en propose aussi, mais le slalom entre les sapins en fausse 3D et les courses dans l'espace en mode 7, ce n'est pas la même chose du tout. L'action est plus soutenue dans Empire et le facteur fun plus prononcé. Bref, je choisis Super Empire, voilà !

[illegible]

en de certains passages, on se demande siindy ne rent pas un peu de Michel.
 Mais non, pas du tout. Ici, les images et les regards nous parlent pour nous les
 mêmes : qu'ils arrivent les yeux baissés et les doigts à l'aise, on sent
 qu'un schéma, ou ce qui peut arriver dans un paysage onirique.



f. 120r, 121r, 122r, 123r, 124r, 125r, 126r, 127r, 128r, 129r, 130r, 131r, 132r, 133r, 134r, 135r, 136r, 137r, 138r, 139r, 140r, 141r, 142r, 143r, 144r, 145r, 146r, 147r, 148r, 149r, 150r, 151r, 152r, 153r, 154r, 155r, 156r, 157r, 158r, 159r, 160r, 161r, 162r, 163r, 164r, 165r, 166r, 167r, 168r, 169r, 170r, 171r, 172r, 173r, 174r, 175r, 176r, 177r, 178r, 179r, 180r, 181r, 182r, 183r, 184r, 185r, 186r, 187r, 188r, 189r, 190r, 191r, 192r, 193r, 194r, 195r, 196r, 197r, 198r, 199r, 200r, 201r, 202r, 203r, 204r, 205r, 206r, 207r, 208r, 209r, 210r, 211r, 212r, 213r, 214r, 215r, 216r, 217r, 218r, 219r, 220r, 221r, 222r, 223r, 224r, 225r, 226r, 227r, 228r, 229r, 230r, 231r, 232r, 233r, 234r, 235r, 236r, 237r, 238r, 239r, 240r, 241r, 242r, 243r, 244r, 245r, 246r, 247r, 248r, 249r, 250r, 251r, 252r, 253r, 254r, 255r, 256r, 257r, 258r, 259r, 260r, 261r, 262r, 263r, 264r, 265r, 266r, 267r, 268r, 269r, 270r, 271r, 272r, 273r, 274r, 275r, 276r, 277r, 278r, 279r, 280r, 281r, 282r, 283r, 284r, 285r, 286r, 287r, 288r, 289r, 290r, 291r, 292r, 293r, 294r, 295r, 296r, 297r, 298r, 299r, 300r, 301r, 302r, 303r, 304r, 305r, 306r, 307r, 308r, 309r, 310r, 311r, 312r, 313r, 314r, 315r, 316r, 317r, 318r, 319r, 320r, 321r, 322r, 323r, 324r, 325r, 326r, 327r, 328r, 329r, 330r, 331r, 332r, 333r, 334r, 335r, 336r, 337r, 338r, 339r, 340r, 341r, 342r, 343r, 344r, 345r, 346r, 347r, 348r, 349r, 350r, 351r, 352r, 353r, 354r, 355r, 356r, 357r, 358r, 359r, 360r, 361r, 362r, 363r, 364r, 365r, 366r, 367r, 368r, 369r, 370r, 371r, 372r, 373r, 374r, 375r, 376r, 377r, 378r, 379r, 380r, 381r, 382r, 383r, 384r, 385r, 386r, 387r, 388r, 389r, 390r, 391r, 392r, 393r, 394r, 395r, 396r, 397r, 398r, 399r, 400r, 401r, 402r, 403r, 404r, 405r, 406r, 407r, 408r, 409r, 410r, 411r, 412r, 413r, 414r, 415r, 416r, 417r, 418r, 419r, 420r, 421r, 422r, 423r, 424r, 425r, 426r, 427r, 428r, 429r, 430r, 431r, 432r, 433r, 434r, 435r, 436r, 437r, 438r, 439r, 440r, 441r, 442r, 443r, 444r, 445r, 446r, 447r, 448r, 449r, 450r, 451r, 452r, 453r, 454r, 455r, 456r, 457r, 458r, 459r, 460r, 461r, 462r, 463r, 464r, 465r, 466r, 467r, 468r, 469r, 470r, 471r, 472r, 473r, 474r, 475r, 476r, 477r, 478r, 479r, 480r, 481r, 482r, 483r, 484r, 485r, 486r, 487r, 488r, 489r, 490r, 491r, 492r, 493r, 494r, 495r, 496r, 497r, 498r, 499r, 500r, 501r, 502r, 503r, 504r, 505r, 506r, 507r, 508r, 509r, 510r, 511r, 512r, 513r, 514r, 515r, 516r, 517r, 518r, 519r, 520r, 521r, 522r, 523r, 524r, 525r, 526r, 527r, 528r, 529r, 530r, 531r, 532r, 533r, 534r, 535r, 536r, 537r, 538r, 539r, 540r, 541r, 542r, 543r, 544r, 545r, 546r, 547r, 548r, 549r, 550r, 551r, 552r, 553r, 554r, 555r, 556r, 557r, 558r, 559r, 560r, 561r, 562r, 563r, 564r, 565r, 566r, 567r, 568r, 569r, 570r, 571r, 572r, 573r, 574r, 575r, 576r, 577r, 578r, 579r, 580r, 581r, 582r, 583r, 584r, 585r, 586r, 587r, 588r, 589r, 590r, 591r, 592r, 593r, 594r, 595r, 596r, 597r, 598r, 599r, 600r, 601r, 602r, 603r, 604r, 605r, 606r, 607r, 608r, 609r, 610r, 611r, 612r, 613r, 614r, 615r, 616r, 617r, 618r, 619r, 620r, 621r, 622r, 623r, 624r, 625r, 626r, 627r, 628r, 629r, 630r, 631r, 632r, 633r, 634r, 635r, 636r, 637r, 638r, 639r, 640r, 641r, 642r, 643r, 644r, 645r, 646r, 647r, 648r, 649r, 650r, 651r, 652r, 653r, 654r, 655r, 656r, 657r, 658r, 659r, 660r, 661r, 662r, 663r, 664r, 665r, 666r, 667r, 668r, 669r, 670r, 671r, 672r, 673r, 674r, 675r, 676r, 677r, 678r, 679r, 680r, 681r, 682r, 683r, 684r, 685r, 686r, 687r, 688r, 689r, 690r, 691r, 692r, 693r, 694r, 695r, 696r, 697r, 698r, 699r, 700r, 701r, 702r, 703r, 704r, 705r, 706r, 707r, 708r, 709r, 710r, 711r, 712r, 713r, 714r, 715r, 716r, 717r, 718r, 719r, 720r, 721r, 722r, 723r, 724r, 725r, 726r, 727r, 728r, 729r, 730r, 731r, 732r, 733r, 734r, 735r, 736r, 737r, 738r, 739r, 740r, 741r, 742r, 743r, 744r, 745r, 746r, 747r, 748r, 749r, 750r, 751r, 752r, 753r, 754r, 755r, 756r, 757r, 758r, 759r, 760r, 761r, 762r, 763r, 764r, 765r, 766r, 767r, 768r, 769r, 770r, 771r, 772r, 773r, 774r, 775r, 776r, 777r, 778r, 779r, 780r, 781r, 782r, 783r, 784r, 785r, 786r, 787r, 788r, 789r, 790r, 791r, 792r, 793r, 794r, 795r, 796r, 797r, 798r, 799r, 800r, 801



Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

JPF IMPORT

Prix - Service - Qualité

Tél: (1) 46.24.33.19

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux.

N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Export Worldwide

Revendeurs Contactez Nous !

Export Worldwide

Importateur - Distributeur

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO

Panasonic FZ-1

2521 F HT !!

2990 TTC
Version française



Version Européenne
Attention cette version
n'accepte que les jeux PAL

Nouveau
modèle



FZ-10

Evolution 3
Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant
les jeux de toutes origines (pal,ntsc), en plein
écran fonctionnant sur les téléviseurs français
par prise périte

Sony Playstation

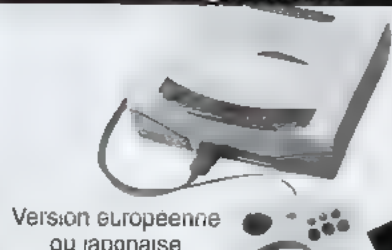
Sega Saturn

Nec FX



Version française
ou japonaise

NEW



Version européenne
ou japonaise

NEW



Version française
ou japonaise

NEW

Jeux PSX

Jeux Saturn

Jeux Nec FX

Ridge Racer
A IV
Motor Toon GP
Phosphora

Victory Zone
Ultima Parodies
Power Baseball 95
Tale of the Gods Combat

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork Knight

Gale Racer
Panzer Dragon
Tama

Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat

25 jeux seront disponibles
d'ici à fin décembre

Précommandez dès maintenant les nouvelles consoles

Sega 32 X

Neo Geo CD 2

Goldstar 3DO

Version européenne
ou américaine

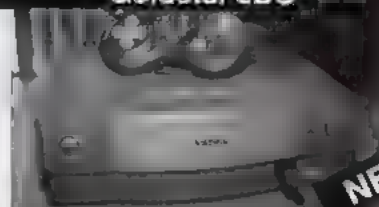


NEW



Version française
ou japonaise

Nouveau
modèle



NEW

Jeux 32 X

Jeux Neo Geo CD

Jeux 3DO

Accessoires 3DO

Star Wars
Doom
Super Motocross
Virtual Racing de
Luxe

Golf Magazine
Tempo
Super Afterburner
Super Space Harrier
...et plus

Fatal Fury Special
Art of Fighting 2
Sidekicks 2
King of Fighters
Samurai Shodown 2
Aerob Fighter

Ninja Combat
Robo Army
Top Hunter
King of Master 2
Last Resort
et plus

Super Street Fighter II
Samurai Shodown
Need for Speed
Fifa Soccer
Off Road Interceptor

Corpse Killer
Nova Storm
Rebel Assault
Theme Park
Demolition Man

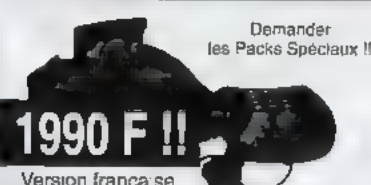
Joypad 6 boutons spécial pour Street
Fighter 2X
Gun
Full Motion Video
Joypad

Atari Jaguar

Adaptateur pour 3DO

Flight Stick 3DO

Carte 3DO pour PC



Demandez
les Packs Spéciaux !!

1990 F !!

Version française

Jeux Jaguar

Alien vs Predator
Dragon - Bruce Lee
Kasum Ninja
Air Car Wars

Assault Covert Op
Syndicate
Theme Park
Ultra Vortex



2 Joueurs

L'adaptateur 3DO accepte
tous les joysticks ou
joypads compatibles
SUPER NINTENDO®

NEW



CH Products

Enfin un stick
spécial
simulation sur
votre 3DO

NEW



Creative Labs

Jouez à vos jeux
3DO sur votre
PC et
Compatibles

NEW

Fax (1) 47 45 23 54

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - (Metro Sablons)

Tel (1) 46 24 33 19

Super Nintendo



Le maître du Kabuki sait profiter de sa longue lance de chevalier japonais, même quand il se met à danser, comme les hommes dont Genji fait les frais.



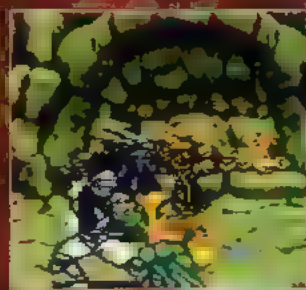
On ne voit sûrement pas les grands mystères de la vie, aujourd'hui ils ne sont pas. En fait, un jeu produit par le génie et qui ne sont pas toujours très bon, résulte de la digestion et de la fermentation de nos idées dans les conduits intestinaux de corps. Quand l'on voit l'effet que cela fait à ce moment-là, on se doute de l'Équilibre (la grande loi des Japonais).



Le maître du Kabuki sait profiter de sa longue lance de chevalier japonais, même quand il se met à danser, comme les hommes dont Genji fait les frais.

DES MECS, DES CHEVEUX, DES ÉPÉES

Samurai Shodown, c'est toute une histoire. Oooh... et quelle histoire, non enfants, des histoires de samourais, de ninjas, de fines lames, d'autres guerriers maniant l'arme blanche. Enfin, l'arme blanche, ça dépend, si quelqu'un est passé dessus, c'est plus la couleur rouge qui colore votre instrument de combat. Pour ce qui est des personnages, sachez que vous aurez une foule bigarrée à votre disposition allant du héros chevelu au sosie de Bouillabaisse. Bien sûr, vous trouverez aussi les deux jeunes filles, les gros lents, les petits rapides, et les mecs de l'ombre. Tout cela nous donne donc une belle brochette de gens (Vlad l'empereur est passé par là) qui vont se "larder" les uns les autres. Enfin, quand je dis "larder", je veux dire "séparer les différentes couches". Qui, vous allez d'abord enlever la peau (action de pelage), puis la chair rougeoyante (action de pré-tailage), enfin les tissus adipeux (action de lipéablation). Une fois tout ceci fait, on ne trouve que quelques muscles sur tout un squelette facilement brisable (action de marteau-pilonage), et enfin, vous aurez gagné. Encore un jeu pour les enfants.



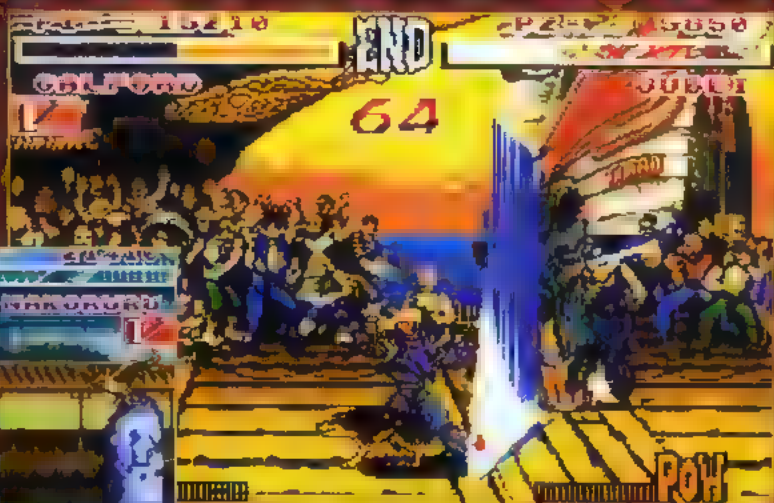
SAMURAI SHODOWN



Ça, c'est un jeu de baston. Et qui dit "jeu de baston" dit forcément "jeu avec des jauges de vie", deux sprites qui cognent quand on leur dit et des coups spéciaux à se démonter les pouces toute la soirée : du classique désormais pour les joueurs aguerris comme vous. Pourtant, et malgré tout ce classicisme, Samurai Shodown se démarque de ses concurrents par son ambiance folklorique et par la présence des armes que les personnages peuvent perdre en plein combat. L'ambiance sonore est tout simplement excellente dans ce jeu de 32MB (autant que Donkey Kong Country !). Je sais que les sprites sont rikiki, je sais aussi que les possesseurs de Neo-Geo vont bien rire en apercevant ce soft. Seulement, sachez que la première partie n'est pas du tout significative. Samurai sur Super Nintendo, il faut le jouer, le rejouer, et enfin, on s'y attache, on s'y accroche et on le trouve génialement drôle. Seuls les entêtés ne l'aiment pas. Et puis aussi ceux qui n'aiment pas les jeux avec des jauges de vie, deux sprites qui cognent quand on leur dit et des coups spéciaux à se démonter les pouces toute la soirée.

Greg ☺

Hum, le héros du jeu (le personnage principal) est en train de faire subir sa charge "Kuzashi" ("Alors-y il" en japonais dans le texte) au fameux vilain américain Galford. Noter la "réaction" du décor, où l'on voit en cette Amérique du XIII^e siècle, des galeries de marchandise.

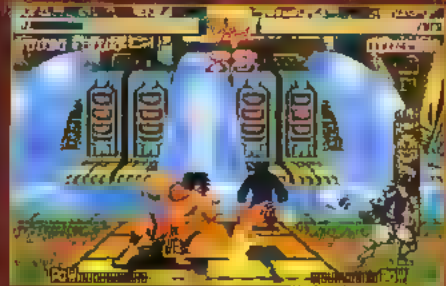


Voilà le joueur adorable Hakuraru face au vilain et méchant (et ridicule) Amakusa. Comme tout dernier personnage digne de ce nom, il est plutôt difficile à battre ; sachez cependant qu'une bidouille permet de jouer avec ce dernier.

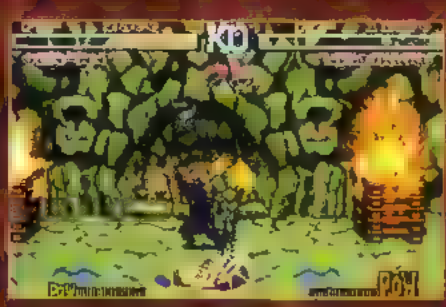
J'RAI OWN



Les deux filles sont en train de se taper le cul. La petite jaune à gauche, c'est Hakuraru qui vient de se faire enlever afin de brûler Charlotte à son contact. La petite blonde à droite, c'est Charlotte, méchamment en train de se taper le cul, et qui reproche à Franco d'être en train de se taper le cul.

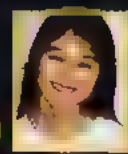


Ten-tan, le guerrier d'Amazone au nom très musical, est en fort mauvaise position face à Hanzo qui lui a lancé une gerbe (bleurk !) de fumées que Ten-Tan n'a pas vu venir.



Gou-ou, ou "Sama de Bouvill malade", est en train de faire une endoscopie à vil sur le pauvre Hakuraru. Elle-ci ayant une alimentation sans faille, qui va bien. Gou-ou après cet examen, elle va passer une semaine en meilleure santé, et elle va bien.

Ludi Games nous offre ici une très bonne adaptation française de Samourai Spirit (sur SF), lui-même adapté du plus que célèbre jeu sur Neo-Geo. Tout a été fait pour rester le plus près possible de la version originelle. Ainsi on retrouve tous les personnages avec leurs décors et coups spectaculaires respectifs. On pourra noter un léger ralentissement, mais le tout reste plus que jouable. Les sprites paraissent un peu moins grands, mais cependant les graphismes sont si bien réalisés et détaillés que cela ne gâche en rien le plaisir d'y jouer. En tous cas, moi ça ne m'a pas empêchée de passer des heures dessus (et je suis loin d'être la seule), même si mon petit pouce a souffert le martyre et réclamé à corps et à cris un pad de Neo-Geo ! Enfin, je ne pense pas que les adorateurs de Street Fighter auront de pareils annuls. Pour tous ceux qui se sont sentis trahis face aux adaptations d'autres jeux de baston de ce genre, je les rassure, cette fois-ci, ils ne seront pas déçus : Samourai Shodown sur SN vaut vraiment le détour et vos économies ne s'y sentiront pas perdues. Yuri-☺



SAMURAI SHODOWN

EDITEUR • YAMARA

GENRE • BASTON AU SABRE

DIFFICULTÉ • NORMAL

NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2 SIMULTANÉMENT

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • CONTINUES • ILLIMITÉS



- Un jeu mythique
- Des sons extraordinairement réussis
- Des graphismes assez bien retranscrits
- Un funplay (jouissance du joueur) assez grand à deux.



- Des sprites un peu petits
- On a perdu les zooms



GRAPHISMES

Les sprites sont plutôt petits, mais assez détaillés. Les décors ne manquent pas de charme non plus.



ANIMATION

C'est tout petit, donc il n'y a aucune raison que cela ne roule pas.



MANIABILITÉ

Si vous avez souvent joué sur la Neo-Geo, vous allez avoir du mal à vous en remettre. Pour les autres, la maniabilité est impeccable.



SON/BRUITAGE

Le fin du fin : c'est en dolby, avec les sons en écho et les cliquetis métalliques. Les synthèses vocales sont très réussies.

GLOBAL

92%



ULTIMA games

COMPTANT
ACHETE ECHANGE VEND
POUR VIDEO NEUFS OU OCCASION
CONSOLES ACCESSOIRES

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

3DO

- **3DO européenne + 2 jeux** 2.990 F
- 3DO PAL + 2 jeux 3.490 F
- Carte FMV NC
- Carte 3DO PC NC
- Joypad 349 F
- Pistolet 349 F
- Joystick NC
- Adaptateur NC
- Flight stick truemaster NC

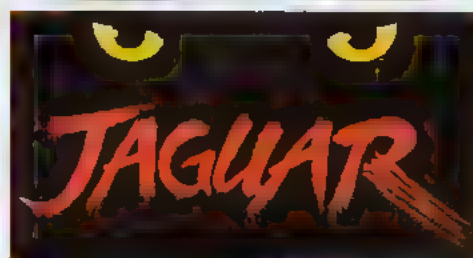
Pour tout achat d'une 3DO neuve, nous rachetons votre ancien matériel

JEUX NEUFS OCCASION

	NEUF	OCCASION
• ALONE IN THE DARK	249 F	199 F
• ROAD RUSH	375 F	
• BURNING SOLDIER	249 F	199 F
• DEMOLITION MAN	375 F	
• DOCTOR HAUZER	249 F	199 F
• DRAGON S LAIR	199 F	149 F
• DRAGON BALL Z	NC	
• DRAGON LORE	375 F	
• F FA SOCCER	349 F	
• GEX	375 F	
• GR DDER	199 F	
• GUARDIAN WAR	375 F	149 F
• J RASSIC PARK	199 F	149 F
• MAD DOG II	375 F	249 F
• MEGA RACE	349 F	
• M CROCOSM	249 F	199 F
• NEED FOR SPEED	375 F	
• NOVASTORM	375 F	
• NIGHT TRAP	349 F	249 F
• OFF ROAD ORION	375 F	
• OUT OF THIS WORLD	199 F	149 F
• PATAANK	375 F	
• QJARANTINE	375 F	
• REBEL ASSAULT	375 F	
• SAMOURA SHODOWN	NC	
• SHADOW	249 F	199 F
• SHER. OCK HOLMES VF	299 F	249 F
• SHOCK WAVES	249 F	199 F
• SUPER STREET FIGHTER II	NC	
• STARCONTROL II	249 F	199 F
• STELLAR 7	199 F	149 F
• THEME PARK	375 F	
• VR STALKER	249 F	199 F
• WAY OF WARRIOR	199 F	149 F
• WAI LAE GOLF	249 F	199 F
• WING COMMANDER	299 F	199 F

Echangez un de vos jeux 3 DO à partir de 50 F

Jaguar



- ✓ **JAGUAR FRANCAISE + 2 jeux** 2390 F
- ✓ **JAGUAR FRANCAISE d'occasion + 1 jeu** 1890 F

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE JAGUAR, NOUS RACHETONS VOTRE ANCIEN MATÉRIEL

JEUX NEUFS

Notice en Français

• AIRCARS	499 F
• ALIENS VS PREDATOR	549 F
• BRUTAL SPORT FOOTBALL	399 F
• CHECKERED FLAG II	499 F
• CLUB DRIVE	399 F
• CRESCENT GALAXY	399 F
• DINO DUNES	399 F
• DOOM	549 F
• DOJBLE DRAGON V	449 F
• DRAGON BRUCE LEE	499 F
• FIGHT FOR LIFE	499 F
• KASLM N'NA	499 F
• KICK OFF 3	399 F
• RAYMAN	499 F
• RAIDEN	399 F
• RISE OF THE ROBOTS	499 F
• STAR RA DERS	399 F
• TEMPEST 2000	449 F
• THEME PARK	449 F
• TROY AIKMAN (Foot U.S.)	399 F
• WOLSTEIN 3D	499 F
• ZOOL II	449 F

Nintendo

- ✓ **Super Nintendo + Street Fighter II turbo** 699 F
- ✓ **Super Nintendo + Mario all star + Mario 4** 899 F
- ✓ **Super Nintendo + Super Game boy + Mario all Star** 999 F
- ✓ **Super Nintendo + Donkey Kong** 1099 F

+ cadeau 2ème manette valeur 99 F

JEUX NEUFS FRANCAIS

Une manette gratuite pour tout achat d'un jeu SUPER NINTENDO neuf

• DONKEY KONG	449 F
• FINAL FANTASY III	479 F
• SECRET OF MANA + livre	449 F
• LE ROI LION	429 F
• DRAGON	429 F
• ACTRAISER II	349 F
• F1 POLE POSIT ON I	399 F
• DBZ III	449 F
• MORTAL KOMBAT II	449 F
• RETURN OF JEDI	449 F
• STREET RACER	399 F
• SPARKSTER	399 F
• SHAQ FU	399 F
• MAX MUM CARNAGE	479 F
• SUPER STREET FIGHTER II	449 F
• BATMAN ET ROBIN	429 F
• MICKEY MANIA	449 F
• EARTHWORM T M	449 F
• BOMBERMAN II	339 F
• POWER RANGER	399 F
• IND ANA JONES	449 F

NOUVEAU SUPER GAME BOY 389 F

ULTIMA Boutiques Province

Aix en Provence	9 rue d'Isaie	3100	Tel 42 27 59 45
Bastia	3, rue St François	20200	Tel 95 31 68 70
Briou	48, rue Beaumont	41000	Tel 34 74 44 53
Boncaux	203, rue Sainte Catherine	33000	
Bourges	9, rue d'Aaron	18000	Tel 48 24 46 72
Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	1 000	Tel 68 47 49 74
Castres	6, rue Henri IV	81100	Tel 63 59 28 03
Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tel 76 47 12 31
Joan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tel 93 61 10 2
Le Havre	95, rue Frédéric Belfange	76600	Tel 35 19 00 82
Metz	8, avenue de la rue de l'assign	57000	
Nantes	4, rue des Greffes	30000	Tel 66 76 16 6
Pontarlier	7, rue du Bastion	25000	Tel 81 19 78 54
Perpignan	7, avenue Guyonier	66000	Tel 68 50 89 50
Richelieu	27, rue des Louis Thiers	73000	Tel 46 99 8 25
Toulouse	rue des Lois	31000	Tel 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence

NOUVELLE BOUTIQUE BORDEAUX
108, rue de Sainte Catherine

... REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ...
Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de notre expérience sur un marché où nous sommes leader depuis plus de 10 ans,
CONTACTEZ-NOUS
au 43 55 72 77



MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
News, promos, échanges, occasions, VPC
(la moins chères de France)



ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5 Bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 38 96 31
Fax : (1) 43 38 11 86
NEUF - OCCASION - ECHANGE*
+ de 5000 jeux

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin - 75008 PARIS
Tél : (1) 42 94 97 14
OCCASION - ECHANGE*
+ de 1000 jeux

ULTIMA - Gobelins
57, av des Gobelins - 75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 33 00
Métro Place d'Italie
NEUF - OCCASION - ECHANGE*
+ de 5000 jeux

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

COMPTANT

ACHETE - ECHANGE* - VEND

JEUX VIDEO - NEUFS OU OCCASIONS - CONSOLES - ACCESSOIRES

Mégadrive

MATERIEL

- ✓ Mégadrive* Française complète
garantie 3 mois **390 F**
- ✓ Mégadrive Française
+ sonic 2 **699 F**
- ✓ Mégadrive Française
+ virtual racing **1099 F**
- ✓ Mégadrive Française
+ le roi lion **999 F**

MEGA CD

+ 200 jeux a des prix
imbattables

- MEGA CD* **990 F**
- CDX **329 F**

JEUX NOUVEAUTES

Pour tout achat d'un
jeu neuf Mégadrive,
nous vous offrons
une manette de jeu

- SHINING FORCE II **399 F**
- LE ROI LION **399 F**
- SHAQ FU **399 F**
- FIFA 95 **349 F**
- SONIC IV **375 F**
- MORTAL KOMBAT II **399 F**
- URBAN STRIKE **399 F**
- SUPER STREET FIGHTER II **399 F**
- DRAGON **399 F**
- RUGBY **399 F**
- MICKEYMANIA **399 F**
- TINY TOONS ADVENTURE **399 F**
- SPARKER **399 F**
- EARTH WORM JIM **399 F**
- VIRTUAL RACING **449 F**

JEUX OCCASIONS

- SONIC **49 F**
- ALTERED BEAST **49 F**
- SPACE HARRIER **49 F**
- ZODIAC **49 F**
- CRACK DOWN **49 F**
- FANTASIA **49 F**
- GOLDEN AXE **119 F**
- KID KAMELEON **19 F**
- CASTLE OF ILUSION **19 F**
- LHX **19 F**
- QUACK SHOT **119 F**
- EUROPEAN CLUB SOCCER **149 F**
- SPEED BALL 2 **149 F**
- BUBSY **149 F**
- PREDATOR 2 **149 F**
- WONDER BOY 5 **149 F**
- MONACO GP **40 F**
- JURASSIC PARK **129 F**
- COOL SPOT **149 F**
- FATAL FURY **149 F**
- STREET OF RAGE 2 **199 F**
- TINY TOONS **199 F**
- ALADDIN **149 F**
- TURTLES IN TEMPEST **199 F**
- SONIC SPINBALL **199 F**
- ECCO THE DOLPHIN **199 F**
- OLYMPIC GOLD **199 F**
- DESERT STRIKE **99 F**
- ROCKET KNIGHT **99 F**
- ASTERIX **199 F**
- MORTAL KOMBAT **199 F**
- DAVIS CUP **249 F**
- FLASH BACK **249 F**
- PSG **249 F**
- THUNDER FORCE 4 **249 F**
- STREET FIGHTER 2 **249 F**
- TROUBADOUR LIGHTER **249 F**
- WINTER OLYMPIKS **249 F**
- WIZ WIZ **249 F**
- FIFA SOCCER **149 F**
- NBA TAM **299 F**
- TWO TURTLES COME DUS **299 F**
- WIMBLEDON **299 F**
- WORLD CUP USA **949 F**
- ART OF FIGHTING **299 F**
- PETE SAMPRAS **299 F**
- SHINING DARKNESS **299 F**
- STREET OF RAGE 3 **299 F**
- SONIC 3 **249 F**
- FT **249 F**
- VIRTUAL RACING **399 F**

Saturn

✓ Saturn Console **NC**

- BATTLE MONSTERS
- BLUE DETECTIVE
- CLOCKWORK KNIGHT
- CYBER RACE
- DAYTONA USA
- DEADLUS
- GALE RACER
- GOTA
- NEO HIRIDE
- PANZER DRAGON
- PEBBLE BEACH GOLF
- PINBALL
- RAMPO
- RAYEARTH
- RIGLOAD SAGA
- SHINOBIEX
- SUPER MYSTERY MANSION
- VIRTUAL FIGHTER

**NOUS RACHETONS TOUT
VOTRE ANCIEN MATERIEL
ET VOS JEUX AU PLUS
HAUT COURS POUR TOUT
ACHAT D'UNE CONSOLE
SATURN NEUVE**



PROMO

OCCASIONS

VPC (à moins
chère de France)

32 X system

✓ 32 X system **1290 F**

- AFTER BURNER
- COLLEGE BASKETBALL
- COSMIC CARNAGE
- DOOM
- FARENHEIT CD
- GOLF MAGAZINE
- METAL HEAD
- MIDNIGHT RAIDERS CD
- SONIC CHAOTKS
- SPACEHARRIER PERFECT
- STAR WARS ARCADE
- SLPER MOTOR CROSS
- SURGICAL STRICKE CD
- TEMPO
- TOC MONTANA
- VIRTUA RACING DX
- WIREHAED CX

**NOUS RACHETONS
TOUT VOTRE ANCIEN
MATERIEL ET VOS JEUX
POUR L'ACHAT D'UNE
CONSOLE 32X NEUVE**

Occasions

(Voltaire/Gobelins)

**30 à 80% moins chers
que les jeux neufs.**

ACHAT

Nous achetons presque tous les jeux (suspensés
ou chrono) selon votre choix, immédiatement dans nos
magasins. Sous 24 h par correspondance par cheque.

VENTE

Tous nos jeux et matériels d'occasion
Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec
notice. Nos jeux sont à 30% de moins que le prix
neuf. Nous avons de nombreux jeux à moins de 100F

ECHANGE

Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre
des jeux d'occasion ou

CARTE DE FIDELITE

**4 JEUX ACHETES
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT
AU CHOIX**

*seul NINTENDO + occasions

PRIX IMBATTABLES



LES MOINS CHERS DU MARCHE

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA VPC

5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. (1) 43 38 49 98 Fax (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent

Nom Prénom

Adresse complète :

Tél (obligatoire) :

PORT MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

J CHEQUE J CARTE BLEUE

LI DATE D'EXP

DATE SIGNATURE

FRAIS D'ENVOI

+ de 2000 jeux à des tous petits prix

Super Nintendo

SOULBLAZER

EDITEUR • ENIX
GENRE • AVENTURE
DIFFICULTÉ • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 8
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES

- Un système de progression original.
 - La touche Enix : classieux !
 - Un monde vaste pour une durée de vie intéressante.
 - Cet ancien jeu s'est fait dépasser aujourd'hui.
 - Une linéarité quelquefois gênante et un manque de variété.
- Pas assez de complexité dans les items et la magie.

GRAPHISMES
 Les graphismes sont supérieurs, fins et plutôt mignons. Il est cependant sûr que le jeu a quelque peu vieilli à ce propos.

ANIMATION
 La fluidité de mouvement et des animations de décors. On pense de jeune se prête cependant pas à des effets extraordinaires.

MANIABILITÉ
 Aucun problème de choix des items et de contrôle du personnage. Il faut dire que le jeu est pas vraiment complexe au niveau de l'écran du personnage.

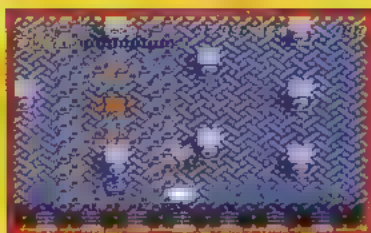
SON/BRUITAGE
 Une ambiance sonore excellente et envoûtante (grandes orgues), mais des thèmes répétitifs parfois.

GLOBAL
89%

DROLE DE BLAZE...

Soulblazer (Soulblader en japonais) est sorti il y a deux ans et demi sur Super Famicom. Ce jeu, que nous avons à l'époque comparé à Zelda, était en fait la suite officielle d'Actraiser premier du nom. Enix avait changé son style en créant un jeu à la Zelda (pour la vue) et complètement axé sur l'aventure. Le scénario était (et est toujours) assez simpliste, puisqu'il s'agissait de venir aider les pauvres habitants terrorisés par le roi Maggrid. Ce roi cupide ayant décidé de devenir éternel, avait en effet pactisé avec le diable de la manière suivante : en échange d'une vie éternelle et d'un pouvoir sans partage également éternel, Maggrid avait promis de livrer au Malin toute la matière première dont il aurait besoin. On parle évidemment ici de matière première humaine. Voilà donc la totalité des humains enlevés un à un, et les villages vidés de leurs occupants. Vous commencez le jeu les mains dans les poches, au beau milieu d'une prairie ayant jadis abrité un de ces villages prospères. Vous découvrez vite une arme et entrez dans les premiers sous-niveaux du jeu. Vous comprenez alors vite le système de ce jeu d'aventure assez unique en son genre, puisqu'il s'agit de progresser en combattant et cherchant les bons items. Certains dialogues, certains items et certaines victoires vous permettront d'être témoin de flashes à l'écran. Ces flashes font apparaître dans votre esprit (et à l'écran pendant quelques secondes) des images des personnes à aller interroger, des nouveaux lieux à visiter. Ainsi, vous faites bon nombre d'allers et venues entre les sous-niveaux et les niveaux principaux qui voient apparaître de plus en plus de maisons. Des boss de fins vous attendent à la fin de chaque monde et vous découvrez évidemment, au fur et à mesure, le vrai sens de votre quête...

Vous voilà tout seul dans une ville quasiment dépeuplée, du moins en apparence. Quelques personnages sont encore là pour vous éclairer sur les nombreuses et récentes disparitions. À chaque fois que vous avancez dans le jeu, les maisons apparaissent et vous pouvez y découvrir de nouveaux indices.



ALORS, IL FAUT ALLER DANS LES MONDES SOUTERRAINS

Les allers et retours sont monnaie courante dans chaque monde, car le principe de Soulblazer vous propose de découvrir des indices dans des sous-niveaux principalement basés sur l'action. Dès qu'on a découvert des indices ou des objets, il faut retourner dans le monde principal pour trouver les gens qu'il faut et tuer les autres.



FLASHBACK OU IMAGES SUBLIMINALES ?

Lorsque vous débutez un niveau, vous arrivez dans un monde vide que vous allez peu à peu remplir aux moyens d'images qui apparaissent sous forme de flashes, à chaque fois que vous découvrez un item, que vous éliminez une vague d'ennemis ou que vous discutez avec quelqu'un d'intéressant.



Pour réveiller cette petite fille, il vous faudra récupérer des baguettes magiques dans le monde souterrain. En fait, vous ferez constamment des allers et venues entre le monde principal et les mondes parallèles dans lesquels on trouve les items qui servent dans le monde principal.





☺ Soublazer est un jeu qui m'a tellement fait rêver lors de sa sortie, que je ne peux m'empêcher d'être enthousiaste de le retrouver en version 100 % française. Deux problèmes viennent cependant freiner cet enthousiasme : l'époque décrite ci-dessus date de deux ans et demi et je pense que le choix de sortir ce jeu juste après Secret of Mana est une erreur (les deux faits sont liés). Lisez ce que je raconte dans le face-à-face à ce propos. En fait, Soublazer ne souffre pas de comparaisons avec des jeux plus récents, car ce produit est d'une

qualité exceptionnelle (Enix est un éditeur qui prime cette qualité en général). L'ambiance est prenante, l'équilibre action-aventure savamment dosé, la difficulté progressive et la durée de vie assez longue. C'est de toute façon ce charme indescriptible qui fait aimer Soublazer, qui reste une excellente entrée en matière dans le monde du RPG japonais traduit en français (ils ne sont pas si nombreux...). Moi, j'ai adoré il y a deux ans, et j'y rejoue avec autant de plaisir aujourd'hui. A posséder obligatoirement pour tous les âges et tous les goûts (même si c'est après Secret et Zelda). OLIVIER

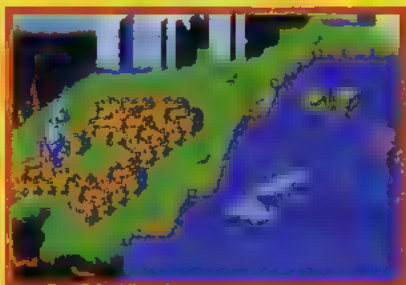


EN FRANÇAIS...

Les dialogues sont évidemment très importants, puisque l'on peut parler à tout ce qui bouge, des chiens aux tulipes en passant évidemment par les humains. Et devinez, quoi ? Tout a été traduit pour que vous puissiez bien comprendre, voilà !



Le menu des items se remplit peu à peu avec, par exemple, les pincesaux qui vous permettent d'entrer dans un tableau de maître menant à un boss de fin.



Le principe, lors des combats, est toujours le même : lorsque tous les monstres sortent d'un même endroit, vous devez les éliminer un par un. Lorsqu'une vague a été complètement détruite, il suffit de se placer sur cet endroit pour récupérer un coffre, endosser un mécanisme, voire un flash.



☺ Plus de deux ans, c'est le temps qu'il a fallu avant qu'un éditeur français ne se décide à nous faire une version rien que pour nous, pauvres petits Français que nous sommes, rebûtes par les kanji (et l'anglais pour certains). Seulement voilà, deux ans pour un jeu vidéo, ça ne pardonne pas ! Soublazer (version japonaise) avait connu un franc succès, mais aujourd'hui il apparaît un peu vieilli. La maniabilité et les musiques ne sont pas mauvaises du tout, les graphismes sont acceptables et les monstres assez variés. Plusieurs détails font un jeu original, comme la possibilité de "marcher en crabe" ou le concept même de l'aventure : il s'agit de combattre de méchantes créatures pas belles du tout

dans divers lieux, et à chaque générateur de monstre détruit, une partie du monde (maisons, personnages, animaux, végétaux...) réapparaît ; vous l'avez compris, le but est de le reconstituer entièrement. Ça a l'air simple ! Et bien, ça l'est, beaucoup trop d'ailleurs. Groyez-moi, les plus nuls d'entre vous n'auront pas de mal à se débarrasser des boss de fin de tableau. On a malheureusement l'impression de toujours faire la même chose, et ça, c'est bien dommage, car Soublazer pourrait être fort sympathique si sa durée de vie était plus grande. Normal, me direz-vous, c'est l'âge ! Une petite cure de jeunesse aurait sans doute été la bienvenue. Enfin, pour ceux qui n'ont jamais eu la chance de finir une aventure, vous avez là l'occasion de devenir un héros !

Sequence News

Une passion d'avance

Pour nous, le N°1 ■ C'est TOI

3 D O
NEO-GEO CD
PSX
JAGUAR
CD 32
NINTENDO
SEGA
Rayon GOODIES

V P C ... Tel au
Magasin le + proche

OCCASION
Achat-Vente

REVENDEURS Contactez nous !

NANTES	RENNES	VANNES	CHARTRES
40 35 42 42	99 31 11 26	97 68 20 68	37 21 17 17
21 place viarme	3 rue du puits Mauger	14 bis rue Emile Burgault	10 rue Noël-Ballay
ST BRIEUC	La ROCHE sur YON	LORIENT	DREUX
96 61 06 48	51 36 15 25	97 21 34 35	37 46 07 53
53 rue Saint Guillaume	L'Empire 4 place Napoléon	25 cours de la Bove	11 Grande rue

JAGUAR

DOOM

EDITEUR • ATARI

GENRE • 3D KILLER

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 5

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 JOUEURS

CONTINUES • NON



- Le jeu en réseau avec câble (2 joueurs).
- Animation géniale.
- Une ambiance sensas.
- Des niveaux vraiment faits pour la Jaguar.



- Pas de mots de passe ou de sauvegardes !
- Pourquoi ne pas avoir mis un Cyberminotaure (monstre culte de la version PC) ?

18

GRAPHISMES

C'est tout aussi parfait que sur PC. Dommage que quelques monstres ne soient pas présents.

18

ANIMATION

C'est du tout bon pour un maximum de réalisme. Ici, pas de bugs d'affichages comme sur la Megadrive 32X.

18

MANIABILITÉ

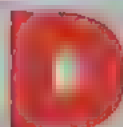
La manette très particulière de la Jaguar se prête parfaitement à ce genre de jeu où les commandes sont multiples.

16

SON/BRUITAGE

On ne s'y trompe pas, les bruitages d'os qui craquent et les grognements de monstres vous feront mourir de peur.

MUREZ-VOUS UN DOOM-MANIN ?

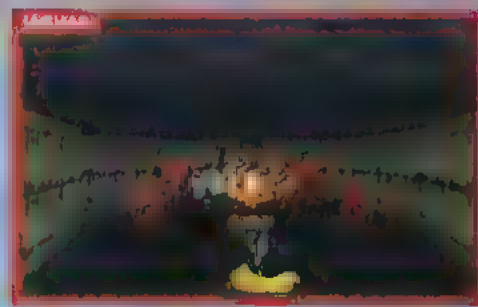
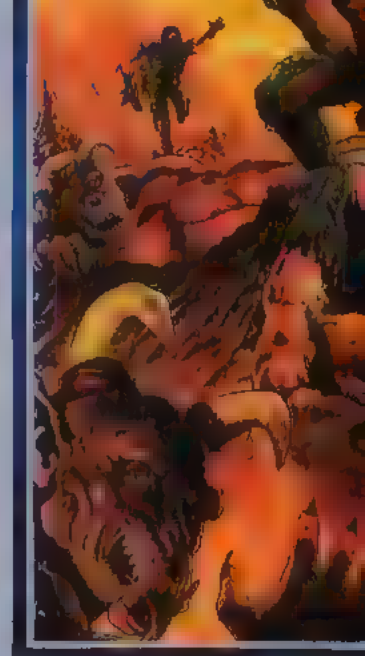
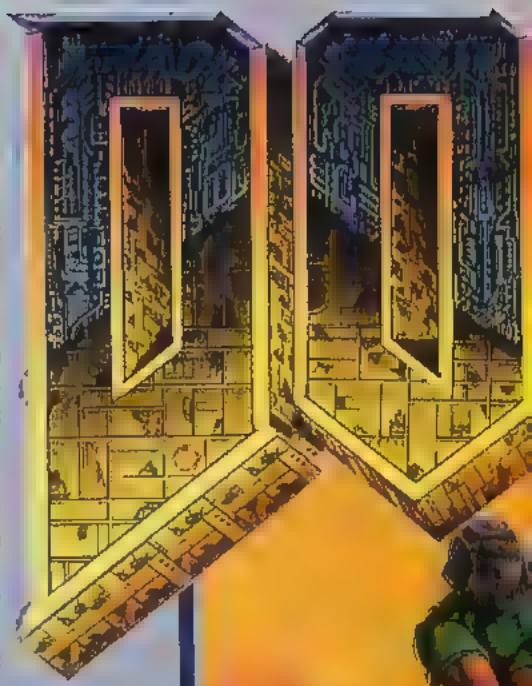


Doom. Un mot magique qui évoque pour ceux d'entre vous qui en ont entendu parler, le jeu le plus fantastique des années 93-94. Pour d'autres, les non-initiés, Doom est aussi le nom scandé par des centaines d'adeptes d'une secte-fanatique dans le très controversé "Conan le Barbare" de John Millius. L'immortel et glorieux Tulsa Doom ne se doutait certainement pas, qu'un jour, son nom serait associé à un "killer" en 3D aussi terrifiant que passionnant.

Qui dit "killer", dit action, mais aussi ambiance. Une ambiance sordide, glauque et violente que tout fan de Blade Runner, de Judge Dredd ou de Akira qui se respecte, saura apprécier. Pour les autres, ceux qui s'accrochent désespérément à leur téléviseur, à chaque épisode d'"Hélène et les Garçons" ou du "Miel et des Abeilles", ceux qui ont pleuré en regardant "Heidi" et "Candy", ceux qui n'oublient jamais les patins de feutre pour ne pas abîmer les parquets, ceux qui se désespèrent de la violence d'un Dragon Ball Z, eh bien, pour tous ceux-là, il ne leur reste plus qu'à rejoindre d'urgence le Parti des Gens Tristes et Austères (le P.G.T.A.). Mais l'atmosphère de Doom ne serait pas ce qu'elle est sans un semblant de scénario...

ET MOURIR DE PLAISIR !

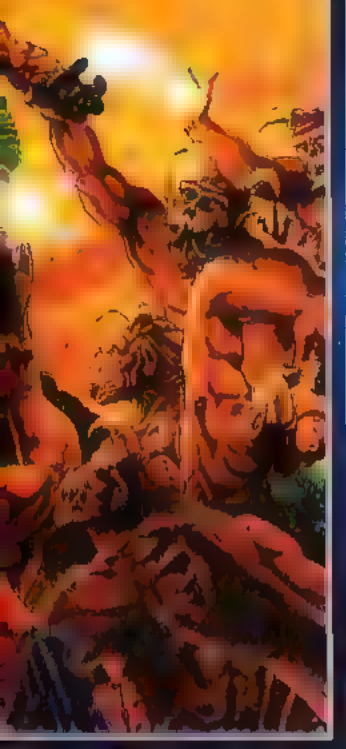
Le brouhaha vient à peine de cesser. L'avant-garde des Space Marines, les glorieuses troupes d'élite de l'armée terrestre, n'est désormais plus qu'un souvenir. Un dernier craquement d'os accompagné d'un hurlement sinistre, et les 127 hommes du corps d'élite viennent de sombrer dans l'oubli. Quelle force terrible s'est emparée des deux lunes satellites de Mars, Phobos et Deimos ? Les voyages inter-dimensionnels auraient-ils ouvert une brèche qui aurait permis à une entité maléfique de s'infiltrer dans notre monde ? Peu importe, il vous faut maintenant tout tenter pour empêcher l'inéluctable. Déjà, les râles de vos compagnons maintenant zombies se font entendre. Il n'y a plus une seule seconde à perdre. Dans un instant, vous vous enfoncez dans les dédales obscurs de Phobos pour y trouver la gloire, l'horreur et une petite tronçonneuse qui vous permettra de jouer sans aucun risque pour vos vêtements les "apprenti garçon boucher". Ah ! Rien de tel qu'une petite tronçonneuse. Même une toute petite...



FOUR SEPT 1994



GLOBAL
94%
FR



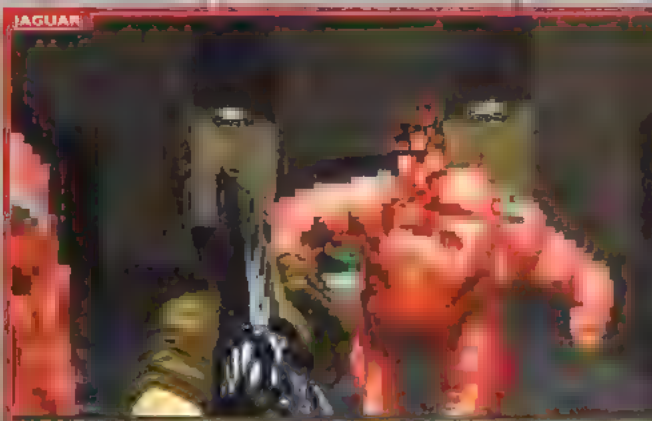
VERSION JAGUAR

Après Alien vs Predator, on était en droit d'attendre un bon, voire très bon jeu. D'autant plus qu'ID Software était dans le coup. Doom est un nom que les joueurs sur PC connaissent par cœur. Sur cette adaptation Jaguar, on retrouve moins de niveaux, mais une animation et une définition identiques à celles sur PC. Quelques niveaux ont été modifiés (simplifiés en général), mais le plaisir de jouer reste identique, d'autant plus que la maniabilité s'avère être excellente. Un très bon titre, qui donnerait presque envie de s'acheter la machine.

VERSION 32X

Il faut avouer que de prime abord, la version 32X de Doom surprend. Un écran réduit pour que le jeu ne ralentisse pas, des bugs de sons surprenants, une définition en-deçà de ce que l'on trouve ailleurs (PC, Jaguar) et des couleurs parfois un peu fades ne séduisent a priori pas. Pourtant, grâce au concept de Doom, à l'animation fluide et rapide et à la maniabilité plutôt bonne, le jeu envoûte petit à petit. Dommage aussi qu'il n'y ait que quinze niveaux. Malgré tout, Doom est un produit unique en son genre, et qui mérite toute votre attention, sinon plus.

T.S.R. THE TRUCHNI ☺



LE THÉOREME DU PANDANLAGEUR



Comme il n'y a pas de sauvegardes ou de mots de passe, il y a un Select (niveau) à tout moment. C'est même sur Jaguar et 32X. On peut donc dire que c'est un jeu au dernier niveau, même si, à ce moment-là, vous ne vous battez qu'avec votre seul pistolet.



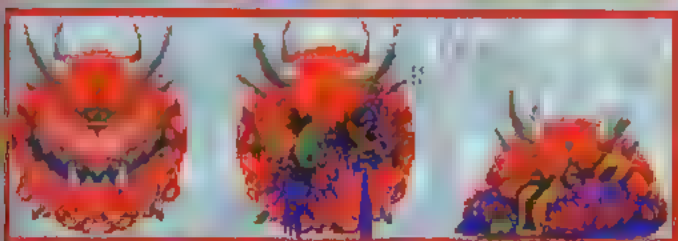
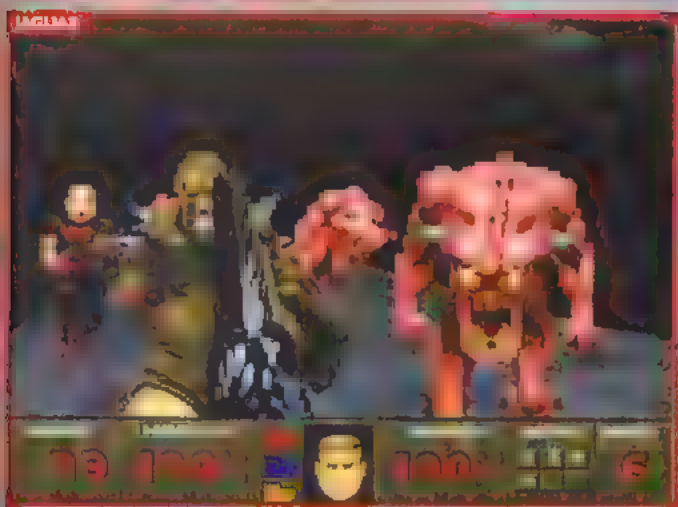
D'UNE MACHINE A L'AUTRE...

Des effets de la censure. D'un côté, une croix pas belle, de l'autre, un décor moderne.

DOOM



l'important : ne pas paniquer. Seul face à une demi-douzaine de démons, il faudra être rapide, précis, et avoir la bonne arme. À bonne distance, la lance-roquettes est une merveille.



Arme 1 : Essentiel pour bien vivre, ce fusil à pompe qui, à courte portée, fait de très gros trous dans la peau.

Arme 2 : Outre vos poings (inutiles, sauf en mode "berserk") et votre pistolet de base, voici une trancheuse bonus que l'on porte à gauche ou à droite. Un bruit d'enfer pour une efficacité d'enfer.

Arme 3 : La lance-missiles permet de vous faire des cartons à longue distance. De trop près, il vous tue dans la déflagration de votre propre missile.

Arme 4 : Une mitrailleuse lourde qui consomme certes, mais qui rend bien des services, en particulier contre les beholders, ces drôles de sphères volantes.

Arme 5 : Juste avant la mega-pistoie de la mort, le plasma gun fait des miracles. C'est beau le progrès !



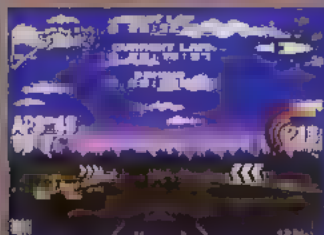
AUX ARMES CITOYENS !



Une balle de tau vous arrive en pleine face ! À vous de l'esquiver par un pas de côté.



CRAMPONNEZ VOUS !



NEWMAN/HAAS
INDYCAR
featuring

Nigel Mansell



JEUX & ASTUCES
à 36 68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM



MEGA DRIVE

Acclaim

IndyCar and all depictions of likenesses thereof are the property of Newman/Haas Racing. All rights reserved. IndyCar and the IndyCar helmet logo are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation under exclusive license to Championship Auto Racing Teams, Inc. IndyCar™ Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



32X

DOOM

EDITEUR • SEGA
GENRE • 3D KILLER OSSÉ
DIFFICULTÉ • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • NON



- Une animation incroyable sur console.
- Une ambiance formidable.



- Pas de mots de passe ou de sauvegardes !
- Seulement 15 niveaux (contre 30 sur PC)
- Les niveaux simplifiés dans l'ensemble.



GRAPHISMES

Doom n'est pas là au meilleur de sa forme. C'est une question de pixelisation. Néanmoins, les décors sont variés, originaux et souvent superbes.



ANIMATION

Quelques effacements de pans de murs, mais d'une manière générale, grâce à la fenêtre de jeu réduite, l'animation est ultra fluide.



MANIABILITÉ

Rien à redire avec la manette à six boutons. Les commandes sont simples et ne gênent pas du tout l'évolution du joueur.



SON/BRUITAGE

Quelques "bugs" sonores, mais les bruitages sont ultra réalistes et les musiques, bien que lassantes, sont en accord avec le ton du jeu. Stress man !

GLOBAL
92%



Les paysages en 3D sont très beaux, mais les décors sont souvent simplifiés.



Ames sensibles, halte là ! Cadavres déchiés sur les murs, têtes sanglantes ici et là et corps dépecés constituent les principaux éléments de ces décors... très choquants en fait.

VERSION JAGUAR

Doom, le jeu mythique par excellence, ne pouvait pas être paré sur la liste des jeux les plus longs des jeux Jaguar. Toutefois, cette période où l'on peut enfin trouver la bête de l'Atari selon officiel. Ah bien, une fois, mais pas souvent. Le jeu est à la hauteur de notre attente et de nos aspirations. La manette ne souffre pas de la relative grande taille de la manette, et les animations sont dans une grande majorité d'excellente facture. Même si, subsiste de rares ralentissements qui est assez scandaleux pour une telle machine. L'ensemble, c'est à dire l'ambiance, est très bien représentée. Pour ceux qui doutaient, Doom est un must sur Jaguar.

VERSION 32X

L'affichage sur la version 32X est très bon, même que sur "Jag", mais l'intérêt n'est tout autant élevé. De même les couleurs sont un peu plus fades, mais les animations demeurent excellentes. Il est vrai que l'on a réduit la fenêtre de l'écran qui se déplace, l'ait des animations plus larges, mais qu'importe. Doom demeure une nouvelle fois un jeu de ces jeux adaptables sur toutes les machines. Alors, en attendant un Doom version Saturn ou Ultra 64, éclatez-vous comme des bêtes, c'est de la bonne

TRAZ "KILLER" OM





STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris

Tél. & Fax : 43 54 41 44

Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez,
vendez,
achetez vos
jeux d'occasion
de 30 à 70 %
moins chers que
les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 À 19 H 30

EXCEPTIONNEL ! Ouverture tous les jours, dimanche compris, nocturne jusque 20 H 30 à partir du 20 Déc.

DISPONIBLE ARCADE CARD SUR NEC : Téléphonez Le Spécialiste des Jeux Vidéo

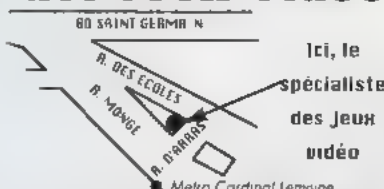
STOP GAMES

6 rue d'Arras

75005 PARIS

Tél : (1) 43 54 41 44

Métro Cdl Lemoine - Jussieu



SUPER NINTENDO FR	
Le livre de la Jungle	399 F
Secret of Mana	499 F
Le retour du Jedi	499 F
Fifa 2	TEL
Indiana Jones	499 F
Donkey Kong Country	TEL
F1 Pole Position 2	499 F
Street Racer	449 F
Earth Worm Jim	499 F
Mortal Kombat 2	449 F
Actraiser 2	449 F
Le Roi Lion	449 F
Sparkster	399 F
Mickey Mania	449 F
Bomberman II	499 F

SUPER FAMICOM	
Nosferatus	629 F
Art of Fighting II	TEL
Dragon Ball Z II	449 F

SUPER NES	
Final Fantasy 3	499 F
Robotrek	499 F
Super Street Fighter	TEL
Soccer Shot Out	499 F
Earth Worm Jim	499 F
Vortex	499 F

MEGADRIE	
Mortal Kombat II	399 F
Fifa 95	449 F
Flink	399 F
Sparkster	399 F
Earth Worm Jim	449 F
Sonic & Knuckles	399 F
Shining Force II	449 F
Lion King	449 F
Samurai Spirit	TEL
Super Street Fighter 2	TEL

GAME BOY	
DBZ	TEL
Sailor Moon	TEL
Mortal Kombat 2	249 F
Aladdin	249 F
Donkey Kong	249 F
Fifa / Jungle Book	TEL

3 DO	
Fifa	TEL
Samurai Shodown	TEL
Super St. Fighter 2 Turbo	TEL
NBA Jam	TEL

NEO CD	
Console NEO CD	3598 F
King of Fighters 94	499 F

S. NINTENDO OCCAS.	
Super R-Type	99 F
Bart's Nightmare	99 F
WWF Wrestlemania	99 F
Street Fighter 2 Turbo	99 F
Adams Family	99 F
Star Wars	99 F
Super Soccer	99 F
Pilotwings	99 F
Super Tennis	99 F
E.T.	129 F
Road Runners	149 F
Star Wing	149 F
Ghouls & Ghosts	149 F
Dragon's Lair	149 F
F Zero	149 F
Castlevania	149 F
Spiderman	149 F
Mortal Kombat	149 F

MEGADRIE OCCAS.	
Batman	99 F
Fantasia	99 F
Strider	99 F
Sonic 2	99 F
Terminator	99 F
Splatter House 2	99 F
Merces	99 F
Mickey & Donald	99 F
Castle of Illusion	129 F
Fatal Rewind	129 F
Shinobi	129 F
Street of Rage	129 F
Street of Rage 2	129 F
Hi Men	129 F
Chuck Rock	129 F
Jurassic Park	129 F
Asterix	149 F
Terminator 2	149 F

NEO GEO OCCAS.	
NRM 1975	249 F
Super Spy	249 F
Blue's Journey	249 F
Ninja Combat	249 F
Jay Jay Kid	249 F
Ghosts Pilot	249 F
Sengoku	249 F
Cyber Lip	249 F
King of the Monster	249 F
Riding Hero	249 F
Base Ball Star	249 F
Burning Fight	249 F
Fatal Fury	249 F
Alpha Mission 2	249 F
Baseball 2020	249 F
Magician Lord	249 F

Pour l'achat d'un jeu d'occasion SNIN, SNES, SFC, MD ou NEO GEO = 10 % DE REMISE
Egalement disponibles jeux GB, GG, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires disponibles.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à EARL LMS - STOP GAMES
6 rue d'Arras - 75005 Paris

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

PRIX	NOM	Prénom
	Adresse	
	CP	
	Ville	Tél
	Règlement	Signature
	Chèque	
	Mandat-Lettre	
	CB	
	Date expiration CB	

TOTAL + frais de port
Jeux et accessoires 29F Consoles 60F
(- 10F en recommandé)

SALE ELITE

Videos Games

INVENTAIRE
MAGASIN :
SPEEDER VIDEO
GAMES

13, passage du Jeu de
Boules - 75011 PARIS

15, bd Voltaire - 75011 PARIS

Tél. : (1) 48 06 70 70 - Fax : (1) 48 06 70 80

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 19 h

EXCEPTIONNEL : Ouvert tous les jours dimanche compris pendant le mois de Décembre
Nocturnes jusqu'à 20 h 30 à partir du 20/12/94

OCCAZ - NEUFS - IMPORT ET REPRISES

SUPER NINTENDO - SUPER FAMICOM - SUPER NES			
• LIVRE DE LA JUNGLE	399	• ART OF FIGHTING 2	TEL
• SPARKSTER	399	• FIFA 2	TEL
• SECRET OF MANA	499	• MICKEY MANIA	449
• ACTRAISER 2	449	• NOSFERATUS	529
• INDIANA JONES	499	• DRAGON BALL Z II	449
• FINAL FANTASY 3	499	• DEMON'S BLAZON	649
• DONKEY KONG COUNTRY	TEL	• F1 POLE POSITION 2	499
• SAMOURAI SPIRIT	499	• STREET RACER	449
		• LE ROI LION	449
		• EARTH WORM JIM	499
		• ROBOTRECK	499
		• MORTAL KOMBAT 2	449
		• PUNCH OUT	499
		• FATAL FURY SPECIAL	499
		• SUPER STREET FIGHTER	TEL
		• RETOUR DU JEDI	449

GAME BOY			
• DBZ	TEL	• ALADIN	249
• SAILOR MOON	TEL	• DONKEY KONG	249
• MORTAL KOMBAT 2	249	• FIFA	TEL
		• JUNGLE BOOT	TEL
		• BOMBER MAN	249

GAME GEAR			
• FATAL FURY SPECIAL TEL			
MEGADRIE Français/Jap/US			
• SUPER STREET FIGHTER 2	449	• SPARKSTER	399
• MORTAL KOMBAT 2	399	• EARTH WORM JIM	449
• FIFA 2	399	• SAMOURAI SPIRIT	TEL
• FLINK	399	• LION KING	449
		• MICKEY MANIA	449
		• SONIC ET KUNKLES	399
		• SHINING FORCE 2	449

3 DO			
• SAMOURAI SPIRIT	TEL	• CLAY FIGHTER	TEL
• DRAGON LAIR 2	TEL	• SUPER STREET 2	TEL
		• DEMOLITION MAN	TEL

NEO GEO			
CONSOLE OCCAZ	990	CONSOLE NEO GEO CD (neuve)	3490
JEUX CD :			
• ART OF FIGHTING	429	• SUPER S DEKICK 2	429
• FATAL FURY SPECIAL	429	• WORLD HEROES JET	449
• KING OF FIGHTING 94	449	• AEROFIGHTER 2	429
• WORLD HEROES JET	449	CARTOUCHE :	
		• KING OF FIGHTER 94	1500

SEGA SATURN			
CONSOLE SATURN + 1 jeu VIRTUAL FIGHTER			TEL
JEUX :			
• MAJONG	TEL	• TAMA	TEL
		• WACHA CONNECT ON	TEL

RAYON GOODIES			
• Films K7 vidéo		• RAMICARD à partir de	5
• DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12	149	• PISTOLET LOCK-ON	299
		• HEROES COLLECTION (es 10 cartes)	30
		• TEE SHIRT officiel	
		• DRAGON BALL Z	99
		• Pin's DRAGON BALL Z	10

(Cartass, Cartes DBZ Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

+ de 2500 titres occasions en permanence pour consoles

Super Nintendo / SNES / Sega MD / Genesis / NEC / 3 DO / Neo Geo

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison 48 H CHRONO

NOM	Prénom
Adresse	
Code Postal	Ville
	Tel :
Règlement : <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> CB N°	
date exp. CB : .../.../...	Signature (des parents pour les mineurs)
TITRE	CONSOLE
	PRIX
Frais de port : (Jeux & acc. = 29 F / Consoles = 60 F)	TOTAL
Dans la limite des stocks disponibles - Prix modifiables sans préavis	

JAGUAR



orsque votre jauge du bas est au maximum, vous obtenez obligatoirement le "Nunchoku".



LA VERSION MEGADRIVE

Comme vous pouvez le voir, les décors ont été largement améliorés sur Jaguar. Pour les sprites, on note toutefois que la qualité est restée pratiquement identique.

COMME ON FAIT SON LEE...

Qui n'a jamais entendu parler de Bruce Lee, le plus grand parmi les grands dans le domaine des arts martiaux ? Né le 27 novembre 1940 (l'année du Dragon, comme par hasard !) dans la belle ville de San Francisco, il repart, un an après sa naissance, pour Hong-Kong où son adolescence est particulièrement turbulente. Les policiers du quartier s'en souviennent encore ! Jusqu'au jour où ses parents décident de lui payer des cours d'arts martiaux, histoire qu'il se défoule un peu. Ce qui lui réussit particulièrement ! Il invente en effet un nouvel art du combat composé de karaté, de Kung-Fu, de boxe et de judo, que l'on surnomma bientôt le "stop-fast". À 18 ans, il retourne à San Francisco, comme son nom en chinois ("Li Jur Fan") le prédestinait. Après des débuts difficiles, (il donne des cours de danse et de combat à James Coburn, Elvis Presley et Steve McQueen !), il s'impose au cinéma dans des films à la chorégraphie martiale impressionnante. C'est surtout "Opération Dragon" qui fera sa renommée auprès du Tout-Hollywood. Hélas, sa carrière est stoppée net le 20 juillet 1973, alors qu'il n'est âgé que de 32 ans. Sa mort demeure d'ailleurs toujours un mystère...

Ben voilà, ça y est ! Dragon fera date sur la Jaguar comme étant le premier jeu de baston disponible sur cette console. Il est vrai que ce n'est qu'une conversion, et que l'on aurait aimé avoir un titre original, mais bon, maintenant la machine est lancée, le chemin tracé, il n'y a plus qu'à attendre que les éditeurs s'engouffrent dans la brèche. Dragon est en tout cas largement au-dessus, question décors, que ce qui se faisait sur MD et SN (cf. photo MD). Pour le reste, c'est quasiment pareil. Excepté la maniabilité qui est finalement un poil meilleure que sur les 16 bits. Pourtant, on est loin des titres révolutionnaires que l'on nous promettait à tout bout de champs. N'oublions pas que c'est une 64 bits ! On attend toujours un titre fort vraiment digne de ce nom sur cette merveilleuse console. Kasumi Ninja sera-t-il celui-là ?

IMAGH



DRAGON THE BRUCE LEE STORY

EDITEUR • VIRGIN I.E.

GENRE • COMBAT

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 4

NBRE DE NIVEAUX • 10

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 SIMULTANEMENT

CONTINUES • A GAGNER



- Des graphismes de fond absolument superbes.
- Le nunchaku en prime, bonne idée !
- Des coups très réalistes.
- Le jeu à deux simultanément contre la console.



- Des sprites pas excessivement bien animés.
- Des personnages assez moches au niveau couleurs.
- Une maniabilité parfois difficile.



GRAPHISMES
Il faut bien distinguer les décors de fond absolument somptueux et les sprites qui n'ont quasiment pas changé en passant des 16 au 64 bits.

ANIMATION
Les personnages bougent très bien, Bruce Lee et ennemis confondus. Les scrollings sont également très fluides.

MANIABILITÉ
Même si il est toujours assez difficile de faire certains coups, la version Jaguar surclasse tout de même ses aînés sur ce plan-là.

SON/BRUITAGE
C'est loin d'être idéal, alors qu'on nous promettait des musiques et des bruitages de qualité CD...

GLOBAL
84%

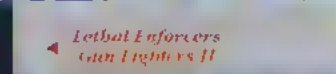
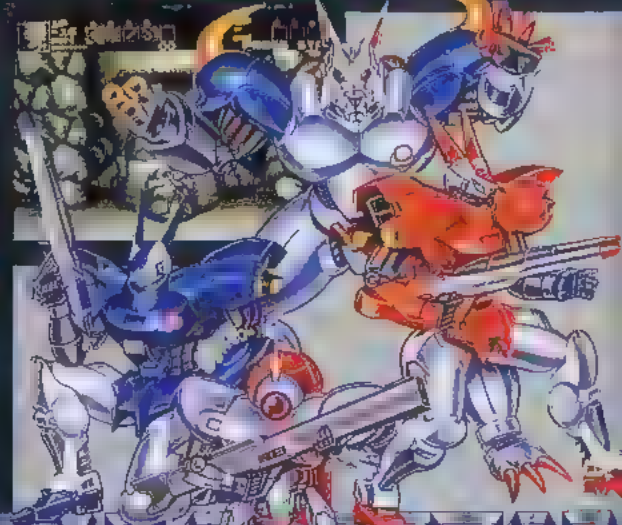
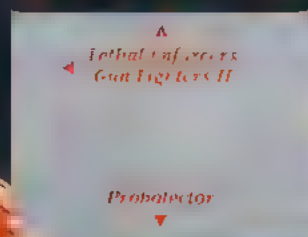


PROBOTECTOR CONTRE-ATTAQUE

NIGEL MANSELL ATTAQUE

LES GUNFIGHTERS MITRAILLENT

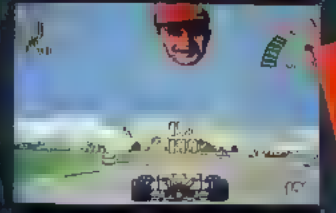
C'EST PAS LE MOMENT DE ROUPILLER



DISPONIBLE
DES OCTOBRE
SUR MEGADRIVE

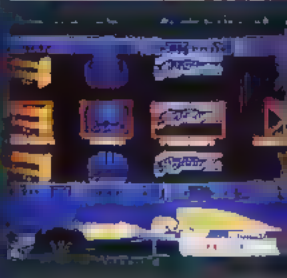
DISPONIBLE EN
NOVEMBRE SUR
MEGADRIVE ET MEGA CD

▼ Nigel Mansell ▼



JOUE ET GAGNE
UNE LINE SPARKSTER KONAMI
06 68 99 10

▼ Nigel Mansell ▼



SEGA

MEGA DRIVE

Nigel Mansell est une marque déposée de la SEGA Corporation. Lethal Enforcers Gun Fighters II est une marque déposée de la Konami Corporation. Probotector est une marque déposée de la Konami Corporation. Les personnages et les lieux sont des créations de la Konami Corporation.

JAGUAR

GENTLEMEN, START

CHECKERED FLAG

EDITEUR • ATARI
GENRE • COURSE F1
DIFFICULTÉ • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 1
NOMBRE DE CIRCUITS • 10
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • NON

Des décors passables.
Une assez bonne animation.
Dix circuits, cool !
La météo avec brouillard et pluie.

Très peu de voitures sur la piste.
Une maniabilité exécrable.
Pas mal de gros "bugs".
Pas de jeu à deux.

32X JAG

10 14

10 13

10 17

10 13

GRAPHISMES

Ils sont absolument irréprochables sur Virtua (beaux décors, clairs et variés) et au contraire assez ternes et peu originaux sur Checkered Flag.

ANIMATION

Pour une 64 bits, on aurait pu s'attendre à mieux que des saccades au niveau de l'affichage ! Pour Virtua, c'est super de A à Z, quelle que soit la vue.

MANIABILITÉ

Je suis sévère sur Checkered, mais j'ai mes raisons. C'est quasiment injouable et mal géré ! Virtua est, lui, absolument impeccable sur ce plan.

SON/BRUITAGE

Encore une fois, le 32X est largement devant avec de superbes bruitages. Sur Jag, c'est une nouvelle fois d'une pauvreté déconcertante. Quel malheur !

Dans les tunnels, la vue est toujours la même. C'est-à-dire qu'elle correspond à celle que vous voyez à l'écran !



Source photo : enfin ce que j'attendais vraiment, le degré d'adhésion est relatif à celui qu'on aurait sur le bitume !

Enfin une belle image sur Jaguar ! dommage que l'animation ne suive pas et que notre vue soit un vrai calvaire pour les globes oculaires.



Le phénomène d'aspiration n'est même pas pris en compte dans Checkered, c'est dire le degré de pauvreté du réalisme.



Ouais, chouette, le brouillard !
Là encore, quel réalisme !

CHECKERED FLAG

EN CETTE F1

Eh oui, en cette fin d'année glorieuse (pour les jeux vidéo en règle générale), les produits mettant en scène des courses de voitures fleurissent à tout va. Pour preuve, les deux derniers titres disponibles sur Jaguar et 32X, ne sont rien d'autres que des jeux de F1. On a bien en vain tenté de me faire croire qu'il s'agissait en réalité de simulateurs de lave-vaisselle améliorés à donf, rien n'y a fait ! Checkered Flag, tout d'abord, est le pur clone de Virtua Racing version arcade, ou bien encore du titre du même nom toujours de chez Atari sorti sur

Aucun autre mot que "déception" ne vient à ma bouche, lorsque je veux évoquer ce qui aurait dû être le titre-phare (à mes yeux) de la Jaguar. Il y a un an, chez Atari, il était quasiment identique au niveau de la réalisation. Que s'est-il passé entre-temps ? On se le demande. Car non seulement c'est un peu saccadé (!), mais en plus la maniabilité est lamentable : le dosage des coups de volant n'est absolument pas respecté. Franchement, je n'aime pas. Trazom



VIRTA RACING BELIERE

91%
CHECKERED FLAG
72%

T YOUR ENGINE !

32 X



Virtua Racing

Deluxe

D'ANNÉE...

Vitesse de pointe 387 km/h. Ce véhicule est non seulement le plus rapide, mais aussi et surtout celui qui a la meilleure tenue de route.

VIRTUA RACING DELUXE

EDITEUR • SEGA
GENRE • COURSE F1
DIFFICULTE • VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE CIRCUITS • 8
NOMBRE DE JOUEURS • 1
OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES • NON



- Une version très proche de l'arcade
- Deux nouveaux véhicules.
- Deux nouveaux circuits.



- Une animation encore meilleure que sur MD.
- De très beaux graphismes.

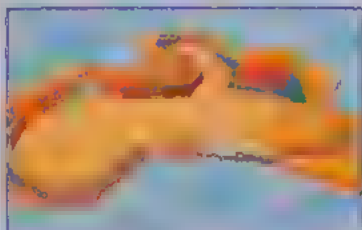


- C'est la reprise d'un jeu déjà exploité.

Lynx, quatre années auparavant. Virtua Racing "Deluxe", puisque c'est désormais son appellation contrôlée sur le dernier-né des hardware Sega, est l'autre petite cartouche-bolide du moment. Bénéficiant des derniers outrages... pardon... atouts, de la technologie Sega, ce périphérique en forme de banane semble mûr pour des jeux de ce type, utilisant à outrance les animations 3D. Pour ce qui est de mon avis, et si ça intéresse les quelques malheureuses personnes qui daigneront jeter un oeil rapide sur ces trois pages, eh bien, je le donne un peu plus loin là-bas...



2 NOUVEAUX CIRCUITS



Deux nouveaux circuits et deux nouveaux véhicules à...

LOGICIEL LAND A CAEN

Le Spécialiste du Jeu Vidéo

A PRIX DISCOUNT

NEUF ET OCCASION

Echange, achat, dépôt-vente

SEGA - NINTENDO - 3 DO - ATARI - CD
GOODIES

Toutes les nouveautés à prix discount.

VPC : demandez notre catalogue (enveloppe
timbrée à votre adresse)

ex : Young Merlin SNIN : 289 F Neuf

LOGICIEL LAND

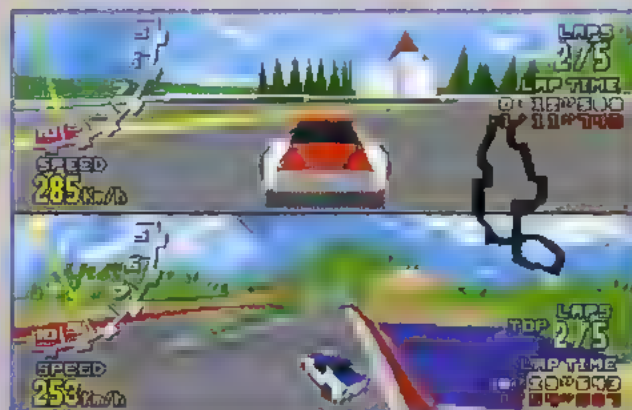
30 Rue de Bras - BP 5033
14022 CAEN

Tél : (16) 31 50 10 30
Fax : (16) 31 50 28 00

Nintendo et Sega sont des marques déposées



Si avec une image comme celle-ci, vous ne craquez pas immédiatement sur ce jeu, je ne sais plus quoi penser. Et sans aucun ralentissement, s'il-vous-plaît !



Comme sur MD, le jeu à deux est un peu moins d'air visuellement, mais toujours aussi prenant contre un adversaire.



Le match 3D
 Attendant et attendant, avant de se lancer dans ce jeu, j'ai vu beaucoup de choses sur d'autres consoles. Mais, après avoir essayé, j'ai pu constater que ce jeu était vraiment génial. Les graphismes sont très bons, les voitures sont très rapides, les circuits sont très variés. C'est un jeu qui vous fait sentir la vitesse. Les graphismes sont très bons, les voitures sont très rapides, les circuits sont très variés. C'est un jeu qui vous fait sentir la vitesse. Les graphismes sont très bons, les voitures sont très rapides, les circuits sont très variés. C'est un jeu qui vous fait sentir la vitesse.



Vitesse de pointe : 291 km/h. Très imprévisible dans les virages, et la moins rapide des trois voitures. Pourtant, la conduite est absolument fascinante.



Incroyable mais vrai, le ralenti, après chaque course, permet en plus de zoomer sur votre véhicule, lorsque vous choisissez la vue de dessus. Merci le 32X !



Virtua Racing.

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES - CONSOLE

48h

TÉLÉPHONE **CB** MINITEL

(16-1) 48 87 99 99

3615 Club Games

FAX

(16-1) 44 59 23 23

COURRIER

Bon de commande Express

CLUB GAMES
LE RENARD DU JEU VIDEO

☎ (16-1) 48 87 99 99

☎ (16-1) 44 59 29 29

Du lundi au samedi 10/20 h

FIFA SOCCER 95

399^f 449^f 489^f

Le jeu de football, le plus octroyé par les fans du ballon, est de retour dans une version encore plus spectaculaire : la jouabilité parfaite et la richesse de jeu incroyable (nombreuses options formations des équipes, animation compléte) satisfieront les joueurs les plus exigeants. Le jeu de sport à ne pas rater. **DISPO**

DONKEY KONG

Le nouveau chef d'œuvre de Nintendo est enfin disponible ! **DONKEY KONG** et **Diddy Kong** sont les héros de ce jeu d'action-plateforme très novateur en matière de graphisme et d'animation. **DONKEY KONG**, le jeu que vous n'oublierez jamais ! **DISPO**

NBA LIVE 95

399^f 449^f

Si vous aimez les matchs de basket américains, alors cette simulation ne pourra que vous plaire par son respect des règles du basket professionnel. La plupart des stars de la NBA y sont réunies et vous aurez accès à un grand nombre de figures possibles à vous les meilleurs shoot et les plus beaux dunk ! **DISPO**

STREET RACER

449^f

Finis le stress et les dures journées de travail scolaire ! Voici venu le temps des courses de voitures, complètement ludique au bord de la plage au commandement de votre raton : balade toujours plus rapide. L'humour et l'humour sont garantis dans ce jeu où il est possible de jouer à 2, 3 voire quatre joueurs en même temps. **DISPO**

EARTHWORM JIM

449^f 399^f

Un jeu de plateforme très fun. Une animation incroyable, digne d'un dessin animé interactif. Armé d'un laser surprenant vous désintégrez vos ennemis. 27 niveaux. **DISPO**

SECRET OF MANA

449^f

Amateurs de ZELDA, réjouissez-vous ! Ce sublime jeu d'arcade-aventure vous emmènera dans une épopée fantastique en quête de la destruction du mal qui menace l'univers ! Elixirs, lutins, fontaines... Un futur classique de la SNIN. **DISPO**

SPARKSTER

399^f 369^f

Retrouvez la merveilleuse princesse enlevée par les puissances maléfiques. Graphismes excellents, plus de huit niveaux de folie. **DISPO**

MEGA DRIVE FRANÇAISE

ALADIN	HIT	449
ART OF FIGHTING	NEW	449
BUBSY 2	NEW	369
DRAGON	HIT	399
DUNE 2	HIT	449
ECCO 2	NEW	449
IMG INTER TOUR TENNIS	HIT	399
LOST VIKING	HIT	449
MEGA BOMBERMAN	HIT	399
MORTAL KOMBAT 2	HIT	449
NHL HOCKEY 95	HIT	399
PAGE MASTER	NEW	449
PITFALL	NEW	449
PROBOTECTOR	NEW	429
SHINING FORCE 2	HIT	429
THEME PARK	NEW	429
URBAN STRIKE	HIT	399

MEGA DRIVE 2 + SONIC 2	
+ 2 MANETTES	829
MEGA DRIVE 2 SPORT + 3 JEUX ULTIMA	
SOCCER + SUPER MONACO GP +	
WIMBLEDON TENNIS	1 069
MEGA DRIVE 2 + ROI LION	
+ 2 MANETTES	1 189
MANNETTE PROPAD	199
ADAPTATEUR NITRO 2	189

32X: 1490^f

Nouvelles consoles :
PSX, SATURN... Tél.



DRAGON BALL Z3

499^f

Tous les personnages de la série reviennent pour l'ultime jeu de la série. Un tournoi titanesque ! Son Goku, Trunks, Vegeta, C18, le roi Makin, Babidi... Plus de stages, plus de coups spéciaux... formidable. **DISPO**

LE ROI LION

449^f 399^f

Fabuleux ! LE ROI LION débarque sur votre console ! Cette cartouche de 24 mégas vous permettra de revivre les aventures du roi lion et de ses amis les animaux dans un incroyable jeu de plateforme superbement animé par les équipes de Disney. Un dessin animé extraordinaire pour un jeu grandiose ! **DISPO**

SONIC AND KNUCKLES

399^f

Sonic est maintenant accompagné de KNUCKLES ! A eux deux ils forment un duo explosif capable de mettre fin au plan diabolique du docteur Robotnik. Bonus à gogo, animation ultra rapide et surtout la possibilité d'adapter cette cartouche sur les aventures précédentes de Sonic. UN MUST ABSOLU ! **DISPO**

SHAQ FU

449^f 449^f

Quand le jeu de basket se mélange au basket cela donne SHAQ FU. Un jeu de combat vraiment fun avec pour vedette la star NBA du moment : SHAQUILLE O'NEAL. Tout les amateurs de coups spéciaux vont être ravis puisque SHAQ en possède un nombre incroyable, d'une beauté à couper le souffle ! **DISPO**

MICKEY MANIA

449^f 429^f

Tout l'univers de Mickey réuni sur cette cartouche, un spectacle visuel qui ravira tous les joueurs par ses phases originales pleines d'action faisant intervenir la réflexion et la recherche lors de certains passages. So difficile extrêmement bien dosée comblera petits et grands. **DISPO**

SUPER NINTENDO FRANÇAISE

ADV of Batman et Robin	NEW	469
ACTRA SEA 2	HIT	449
DRAGON	HIT	429
FATAL FURY 2	NEW	469
FINAL FANTASY 3 (SNES)	NEW	549
FI POLE POSITION 2	HIT	469
ILLUSION OF GAIA	NEW	479
LEGEND	HIT	449
MEGAMAN X	HIT	469
MORTAL KOMBAT 2	HIT	499
PITFALL	NEW	469
PROBOTECTOR	NEW	499
SAMURAI SHODOWN	NEW	479
SUPER BOMBERMAN 2	NEW	449
SUPER INDIANA JONES	NEW	449
SUPER RETURN OF THE JEDI	NEW	449
SUPER STREET FIGHTER 2	HIT	499

SUPER NINTENDO 2 + STREET FIGHTER TURBO	749
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	99
MANNETTE PROPAD	199



CONSOLE CD
NEO GEO VF 3 490

NAM 75	449
BURNING FIGHT	449
SAMURAI SHODOWN	449
ART OF FIGHT NG	499

GRATUIT



Catalogue couleur
gratuit, à domicile tous les mois !

DES AVANTAGES :

Des réductions
dès votre prochaine
commande :

- 1 jeu ► - 10 F
- 2 jeux ► - 20 F
- 3 jeux ► - 50 F

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél. : FRAIS DE PORT CONSOLE : 60 F

NOMS	SNIN	MD	PRIX
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
NEW	De 1 à 10 jeux : FRAIS DE PORT UNIQUE		29 F
TOTAL			

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL
REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEUE
N° :
Date d'expiration :
Signature
(Parents pour mineurs)

Super Nintendo



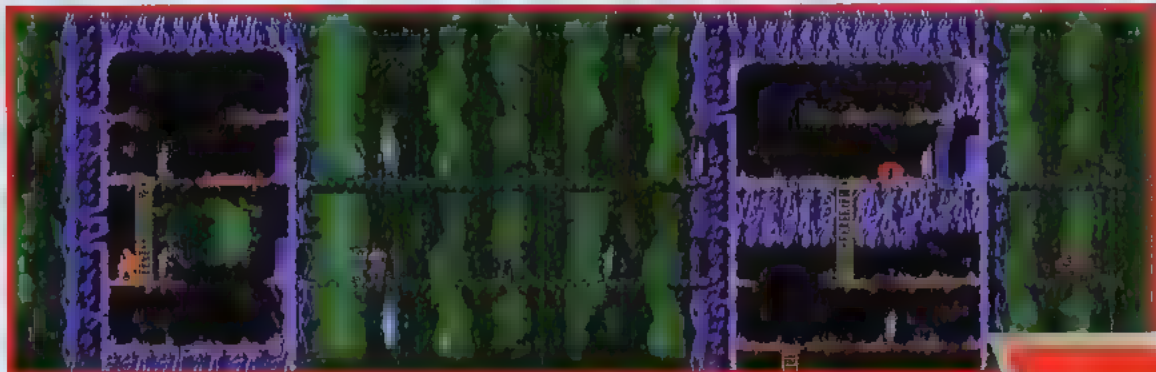
"BLACK HOLE SUN..."

Dans un futur apocalyptique, à une époque qui fait sensiblement plus penser à la fin prochaine de l'humanité qu'à celle d'une quelconque renaissance de cette espèce dite "supra-intelligente" (d'après "Science et Vie"), Sarlac, un être démoniaque et vil, règne en maître absolu sur les ruines encore fumantes de son royaume chancelant. Chancelant ? Brinquebalant ? Tordu ? Ne-tient-qu'à-un-fil ? Eh oui, mes amis, car il est temps désormais de punir les hors-la-loi et de créer le Nouveau Monde. Fait de liberté et de joie de vivre. Il faut en finir une bonne fois pour toutes avec le joug du tyran ! C'est ainsi que vous, héritier de Vlaros, serez envoyé par Galadril, chef suprême de la résistance Androthis, pour vaincre les forces du Mal. Pour cela, vous devrez avant tout retrouver les morceaux de la "pierre de lumière", qui vous serviront à anéantir Sarlac ! Allez, les amis, "que la force soit avec vous" et "que la bicyclette rouge soit mordue par un serpent turc"...



Blackhawk est vraiment un jeu spécial qui entraîne des réactions diverses. Graphiquement très pauvre (on dirait un jeu sur micro d'il y a cinq ans), il est pourtant complètement hypnotisant. Une fois de plus, un jeu vidéo nous prouve que le plus important est souvent l'intérêt et non les graphismes. Les développeurs du jeu ont donc mis en avant l'intrigue (faute de pouvoir compenser l'aspect technique), et ils ont eu raison. Les premiers mondes ne nous laissent aucun autre choix que celui de jouer pendant de longues heures pour finir le jeu. Les mouvements sont assez réalistes et les actions à réaliser assez complexes. On reste donc accroché à cette sorte de Prince of Persia à la sauce Flashback pendant longtemps. De toute façon même si l'inspiration d'autres "kits" Blackhawk est un jeu qui n'est pas un jeu de l'ordinaire.

OLIVER



Grâce à cet objet appelé "plate-forme", vous aurez accès à des lieux impossibles à visiter en temps normal. La suite passe obligatoirement par cet objet.



Ouf ! c'est passé de justesse !



FLASHBACK + ANOTHER WORLD + PRINCE OF PERSIA = BLACKHAWK !

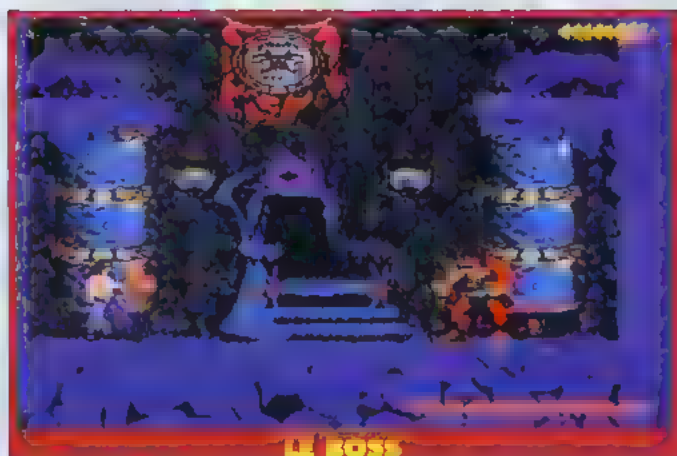


Pas besoin d'être un voyant extra-lucide ou Madame Irma pour s'apercevoir que Blackhawk s'apparente complètement à des jeux anciens qui ont marqué chacun leur époque. Je pense à trois titres en particulier, auprès desquels s'est directement inspiré Interplay. Dans Blackhawk, le personnage doit très souvent déclencher des portes en marchant sur un mécanisme. La référence à Prince of Persia est ici évidente ! Mais ce n'est pas tout. Flashback a aussi droit de cité, ne serait-ce que pour l'animation du personnage, notamment dans sa prise d'élan, dans ses courses et dans ses roulades. C'est kif-kif pareil. Pour Another World, l'inspiration se trouve plus du côté du scénario complètement torturé, avec des tas de labyrinthes de folie et tout et tout ! Voilà

Les animations



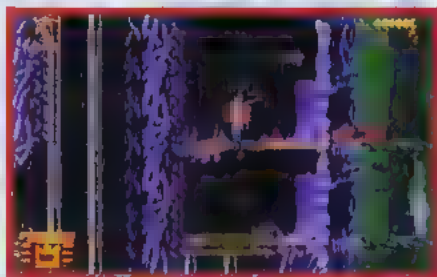
Comme pour *Another World*, le système du "rotoscoping" (filmer puis digitaliser les mouvements d'une personne) a été utilisé pour le personnage.



LE BOSS

Le boss de fin est assez coriace à avoir, mais lorsque vous aurez découvert la technique, cela vous semblera très simple...

Vous avez vu ? On dirait un levier de l'époque Inca. En tout cas, il vous sera d'un grand secours pour déclencher la venue de "l'ascenseur", qui va vous permettre d'accéder à des niveaux supérieurs.



La bombe quèpe

Ces mini-bombes que vous trouvez sur les gardiens morts sont entièrement dirigées et mises à feu par vos propres soins. Pratique pour les passages étroits.



Passé l'enthousiasme des premières heures, où je découvrais avec un plaisir certain le type de jeu que j'affectionne particulièrement (j'ai fini les trois jeux décrits plus haut), notamment pour les animations, le côté aventure et le challenge d'aller toujours plus loin, je me suis rendu compte au fur et à mesure que j'avancais, que ce qui changeait le plus, c'était les lieux de plus en plus compliqués à éclaircir. Car, pour les décors, on ne peut pas dire que les programmeurs aient fait des merveilles : non seulement il n'y en a que quatre, mais en plus on a la vague impression (mais vraiment vague, hein !) que seules les couleurs changent... Ce qui est tout de même un peu gros pour un jeu, je le répète, d'un grand intérêt et d'une excellente durée de vie. À voir avant d'acheter. **TRAZOM** 😊



BLACKHAWK

EDITEUR • INTERPLAY

GENRE • ACTION/
AVENTURE

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Enfin un jeu du style Flashback.
- Une excellente durée de vie !
- Les superbes animations du personnage.
- Les mots de passe indéchiffrables.
- Des musiques sympas.



- Des décors absolument pas variés.
- Les séquences intermédiaires graphiques ne sont vraiment pas très belles.

10

GRAPHISMES

Je me demande pourquoi je ne mets pas en dessous de la moyenne, tellement l'ensemble est pauvre sur une SN.

17

ANIMATION

Le personnage a été filmé avant d'être digitalisé dans le jeu, ce qui explique son excellente animation.

17

MANIABILITÉ

C'est mieux que ce qui se faisait sur Flashback, car cette fois il n'y a pas de temps mort : Kyle répond vraiment au quart de tour.

16

SON/BRUITAGE

Une musique qui met tout de suite dans l'ambiance, des bruitages un peu étouffés, mais un bon ensemble encore une fois.

GLOBAL

84%

Game Boy

MR NUTZ

EDITEUR • Océan

MACHINE • GAME BOY

GENRE • PLATES-FORMES

NOMBRE DE NIVEAUX • 6

NOMBRE DE JOUEURS • 1

DIFFICULTÉ • MOYENNE

CONTINUUS

MOTS DE PASSE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 1



- Une animation excellente et une bonne gestion de la 3D.
- Une excellente ergonomie malgré le manque de clavier.



- Des sons qui ne sont pas à la hauteur de la machine.
- Une visualisation de l'action restreinte.

GRAPHISMES

Les décors sont fouillés et d'une précision incroyable, encore jamais vu sur une Game Boy !

ANIMATION

Impeccable, il n'y a rien à redire. Ou plutôt si : c'est la perfection pour le petit écureuil et les scrollings.

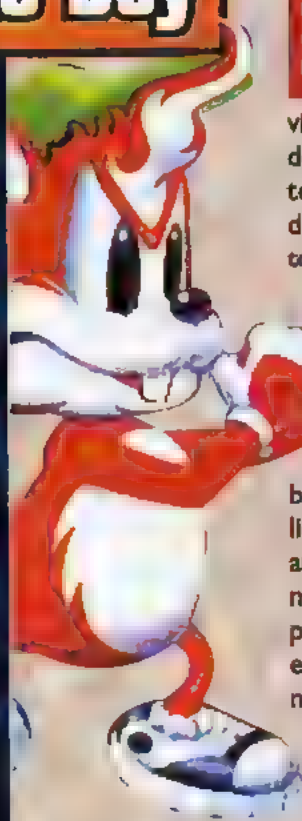
MANIABILITÉ

Cela dépasse tout ce que l'on peut espérer en matière de maniabilité sur Game Boy. On fait vraiment ce que l'on veut.

SON/BRUITAGE

Les musiques reprennent les thèmes du jeu original et le son est bien rendu. Quelques timides bruitages viennent émailler le tableau.

GLOBAL
94%
FR



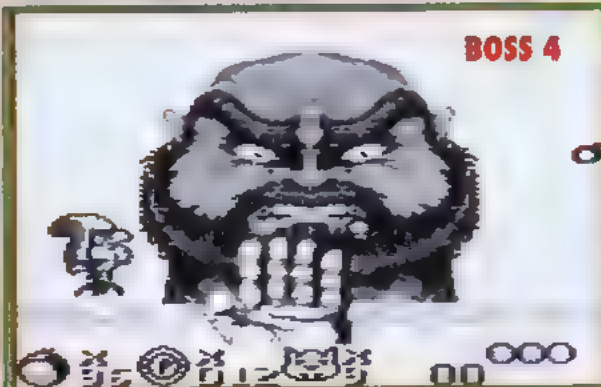
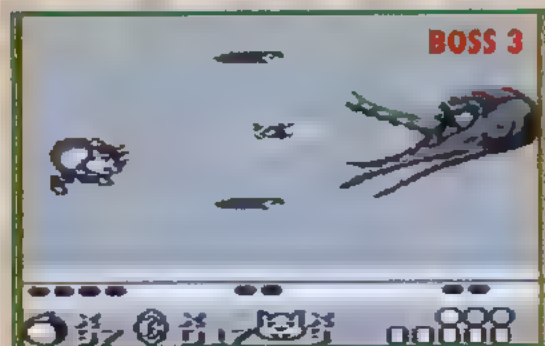
COMPLETEMENT NUTZ !

Les possesseurs de Super Nintendo et de Megadrive savent depuis longtemps qu'Océan s'est chargé d'adapter le célèbre Casse-Noisette en jeux vidéo. Cette fois, c'est sur Game Boy que vous allez pouvoir assouvir votre passion débridée des noixettes dans une adaptation fidèle des versions 16 bits. On retrouve ainsi Monsieur Noisette, le petit écureuil malin armé de sa redoutable queue d'écureuil. Une queue dont il se sert comme arme en la faisant tourner pour éliminer les ennemis qui sont assez proches.

Pour ceux qui sont trop loin, pas de problèmes, Mr Nutz peut tirer des glands, à condition d'en posséder assez. Au cours de ce jeu de plates-formes, vous devez donc récupérer un maximum de projectiles et surtout les économiser pour les ennemis plus coriaces. Chaque niveau est composé de nombreux sous-niveaux qui vous feront découvrir autant de lieux que la nature a imaginés : des sous-bois sombres aux nombreuses pièces de la maison en passant par les mondes glacés, il y en a pour tous les goûts. Mais au fait, pourquoi les mondes glacés ? Parce que le but du jeu est de combattre le Yéti dont le rêve est de transformer tout ce qui bouge en glaçon. Bonne chance.



L'araignée et la Vieille Sorcière semblent difficiles à battre au premier abord, mais une bonne tactique en viendra facilement à bout.



Ce géant barbu vous attaque à l'aide de ses mains énormes et de ses yeux globuleux qui vous font cent dessus sans prévenir. Attaquez-le lorsque son crâne sera proche du sol.

Ce clown perd facilement la tête, et il faudra l'éviter soigneusement. En même temps, vous vous arrangerez pour tirer un projectile vers la tête ou lui sauter dessus de temps à autre.



Mr Blizzar est facile à toucher, mais pas à vaincre. Il suffit en effet, pour lui porter un coup, de lui sauter sur la tête. Mais attention, ce dernier vous envoie des poignées de gel qui vous font glisser. Si vous tombez, vous perdez directement une vie...

DES SPRITES ÉNORMES
ET SUPERBES SUR GAME BOY

On retrouve, dans la version Game Boy, le fameux passage de l'évier avec les robinets, les conduites de plomberie et le scotch brité qu'il faut pousser pour pouvoir ensuite l'utiliser. C'est quand même moins glissant qu'un savon...

LE SOUCI DU DÉTAIL

Je vous rappelle que ce cliché est tiré d'un écran Game Boy. Admirez quand même la précision des graphismes du décor.

Est-il utile de le rappeler: Mr Nutz est un jeu de plates-formes français qui a cassé la baraque lors de sa sortie sur Super Nintendo (puis sur Mega Drive). Alors qu'en est-il sur Game Boy? Eh bien, on peut dire qu'Océan a vraiment assuré. Le jeu reprend trait pour trait la version des 16 bits, avec, bien évidemment, des niveaux réorganisés et des graphismes adaptés. Le passage est une réussite totale et Mr Nutz s'annonce comme le hit de Noël sur Game Boy. Comment d'ailleurs ne pas passer

le hit de l'année? Peut-être à cause de Zelda et de Supermarioland 3. Eh bien justement, ce qui concerne Mario, Mr Nutz rattrape le maître et aspire même à le dépasser, au moins en qualité. Les graphismes sont superbés et les décors fourmillent de détails. Les sprites sont animés avec un réalisme jamais vu (leur taille en général énorme). Et le Gameplay? On saute sur les ennemis, on récupère des projectiles, on trouve des bonus, bref on se régale comme dans un "vrai" jeu de plates-formes japonais. **Olivier**

TOUTE L'EQUIPE DE
C.F.J.V.
VOUS SOUHAITE UN
JOYEUX NOËL AINSI
QU'UNE TRES BONNE
ANNEE 1995

CLUB FRANCE JEUX VIDEO
c'est quoi ?

(16)58.82.89.52

C'EST GENIAL !!!!...
* PAS DE DROIT D'ENTREE
* PAS D'OBLIGATION D'ACHAT MENSUEL OU PAR CATALOGUE
* 7 MAGAZINES CHEZ TOI GRATUITEMENT AVEC LES NOUVEAUTES
* C'EST DES POINTS-CADEAUX POUR DES JEUX GRATUITS
* C'EST LE CHOIX
* C'EST LA LIBERTE D'ACHAT
* C'EST UNE LIVRAISON A DOMICILE
* C'EST DES CADEAUX DE PARRAINAGE
* TA SEULE OBLIGATION :
* ACHETER 4 JEUX A PRIX-CLUB EN 2 ANS

**POUR TON ADHESION, EN CADEAU, TON JEU A -15 %
+ UN CADEAU SURPRISE**

EXEMPLE : LE ROI LION SNIN 424 Frs au lieu de 499 Frs

ALORS DEMANDE VITE LE CATALOGUE

A retourner à CLUB FRANCE JEUX VIDEO, BP 7, 40601 BISCARROSSE CEDEX

Oui, envoyez-moi le catalogue sans obligation d'achat

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____ Age _____

MA CONSOLE: _____

JP.2

Megadrive Super Nintendo



TOUS DES MANIACS !

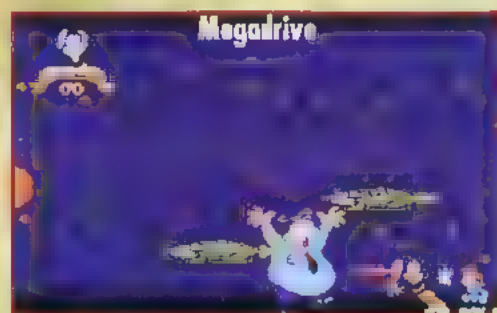
Les Animaniacs ne sont pas très connus du public français qui ne sait pas, par exemple, que celui qui se cache derrière Wakko, Yakko et Dot se nomme Steven Spielberg. Les deux frères Warner et leur petite sœur Dot ne sont pourtant pas des créations contemporaines. Leur origine remonte en effet aux années 30, époque où les responsables de Warner décidèrent de les laisser dans les cartoons, pardon, dans les cartons, en attendant une période plus propice à leur explosion. L'année 1993 semble être la période tant attendue, puisque le dessin animé a enfin été diffusé aux États-Unis. Le jeu reprend bien évidemment l'esprit du dessin animé et vous met dans la peau des trois personnages. Ces trois toons se baladent en effet dans un monde imaginaire bourré de pièges. Vous passez de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton adéquat et en sachant que chacun d'eux possède une action bien précise. En choisissant le bon personnage pour chaque piège, vous arriverez à progresser dans ce jeu de plates-formes qui mêle réflexion et action.

ACTION OU REFLEXION ?

Animaniacs n'est pas seulement un jeu où il faut réfléchir et savoir utiliser ses réflexes. Il faut aussi savoir manier le joystick avec la même dextérité que dans un jeu d'action. Ici, foncez droit devant pour ne pas vous faire éjecter par les colonnes de flammes, mais n'oubliez pas de freiner quand il faut, afin d'éviter les projecteurs qui tombent.



Sur Super Nintendo, le jeu est différent mais reste basé sur le même principe de partage des tâches.



Pour passer, il faudra d'abord donner un coup de marteau sur la meche et sauter dans le canon. Vous serez alors propulsé par-dessus les obstacles qui vous bloquaient la route. Ne loupez pas le tir, dès que la meche commence à se consumer.

ANIMANIACS

EDITEUR • KONAMI

MACHINE •

MEGADRIVE/SUPER NINTENDO

GENRE •

ACTION/REFLEXION

NOMBRE DE JOUEURS • 1

DIFFICULTÉ • MOYENNE

CONTINUUS •

MOTS DE PASSE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 3



- Un jeu très original.
- Des graphismes colorés dignes des cartoons.
- Pour ceux qui aiment aussi réfléchir (un peu !).



- On se lasse parfois de certains passages.
- Il faut s'habituer au système d'alternance des persos.



GRAPHISMES

Des décors très colorés. Sur Megadrive, c'est assez exceptionnel. Sur Super Nintendo, c'est un peu plus normal.



ANIMATION

Pas de gros effets spéciaux, ni de sprites par milliers, mais des scrollings différentiels ultra fluides. Du tout bon !



MANIABILITÉ

Il faut vraiment s'habituer à changer de personnage au bon moment. Un timing difficile à prendre en main, mais un bon confort de jeu.



SON/BRUITAGE

Les musiques originales sont d'une excellente qualité. Les bruitages sont criants de vérité. Bref, l'ambiance sonore est au top niveau.



Megadrive :

Actuellement, on se rend compte de ce que pour-
raient faire croire les di-
chères du jeu. Animaniacs
n'est pas un jeu de plates-
formes classiques. Certes, il se déroule "à la manière de", mais il propose de véritables pé-
nités énigmatiques à résoudre.
sous formes de pièges qui empêchent la progression. On est donc quelque peu dérouté au début, mais on s'habitue vite au fait de devoir changer de personnage toutes les trois secondes. Ce choix de trois person-
nages est d'ailleurs le principe de base de ce jeu original sur console (bien qu'il rappelle un peu Lost Vikings). Sur

Super Nintendo :

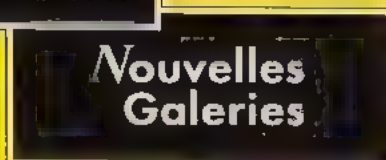
quelques différences tech-
niques sur Super Ninten-
do, et bien que l'on ne trouve les mêmes considérations que sur Megadrive. Par contre, le jeu est complètement différent dans son dérou-
lement. Les niveaux ne sont pas les mêmes. Par contre, le principe d'entraide est le même. On se demande quelquefois si ce jeu n'est pas destiné aux plus jeunes, mais on trouve vite des passages d'action à la Konami et des pièges bien hard à passer. J'ai adoré jouer à ce jeu qui sort de l'ordi-
naire, mais je me de-
mande s'il plaira vrai-
ment aux amateurs de jeux Konami habi-
tués. A vous de juger. Une excel-
lente qualité tech-
nique et un côté in-
finiment



C'EST NOUVEAU, C'EST REVOLUTIONNAIRE, C'EST AUX GALERIES LAFAYETTE



Issue de la technologie SEGA, la 32X répond au futur comme aucune autre console ne l'a fait. La 32X est uniquement compatible sur Megadrive et Mega CD et fait de cette alliance la console 32 bit la plus puissante du marché : 2 processeurs RISC, 50 000 polygones par seconde, 32 768 couleurs, son digital stéréo, graphisme 3D hyper-réaliste, vitesse d'animation exceptionnelle de 60 images par secondes.



Megadrive

SHINING FORCE 2

EDITEUR • SEGA

GENRE • TACTIC-ROLE
PLAYING GAME

DIFFICULTÉ • NORMAL

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 4

NOMBRE DE JOUEURS • 1

À 6 SIMULTANÉMENT

CONTINUES

2 SAUVEGARDES



- Un concept génial dont on ne décroche jamais.
- Les personnages cachés du jeu.
- Les items permettant les transformations.



- Des musiques un peu "prise de tête" à la longue.
- Des graphismes qui ne valent pas ceux d'un Final Fantasy 6.

GRAPHISMES

Colorés et mignons durant les phases dites "de déplacement", ils savent devenir fins et fouillés dans les phases de "résolution des combats".

ANIMATION

Quelques petits sauts d'écran parfois en mode "carte", mais rien tout baigne; les scènes animées le sont vraiment.

MANIABILITÉ

Impossible de se perdre dans les commandes avec le système d'icône. Les items, trop nombreux, sont automatiquement pris par les persos "libres".

SON/BRUITAGE

Très certainement l'une des meilleures bandes-sons réalisées sur Megadrive.

SELON GREG

97%

SELON BENJI

85%

L'AVENTURE CONTINUE !

Le bon et brave royaume de Grandseal était bien content, car tout n'était que rires et chants dans ce endroit paradisiaque jusqu'à ce qu'un crétin de Skaven (mi-homme mi-rat) ne se décide à voler des joyaux dans son caveau qui servaient en fait de sceau entre son beau monde à nous et le vilain monde des monstres. Forcément, les monstres n'aiment pas leur vilain monde, ils préfèrent venir squatter dans notre beau monde des humains. Bien sûr, il leur faut un roi. Pour ce faire, un esprit va donc investir le corps du roi qui gouverne le pays voisin au vôtre, afin de vous déclarer la guerre. Il ne faut pas car la guerre c'est pas bien, et des tas de gens meurent. Vous avez donc décidé avec une troupe d'amis de mettre fin à cette histoire de gens qui meurent.



Si un jour, de passage à la rédaction, vous découvrez un grand placard noir aux bords rongés, ne vous inquiétez pas, c'est celui de Greg ! Cet

accessoire indispensable à toute rédaction qui se respecte, constitue une arme ultime en cas de désaccord sur un jeu de rôles. Pour SF 2 (pas Street Fighter 2, Shining Force 2, bande de nains lubriques !), le fait d'affirmer de vive voix qu'il comporte quelques défauts, déclencha les "foudres de Greg", sorte de fatalité difficile à encaisser. Résultat : deux semaines à manger du plastique et une serrure en fer, vous imaginez ? Mais comment nier que SF 2 comporte des graphismes d'une pauvreté affligeante, comparée à ceux d'un Final Fantasy VI, une bande-son qui tape sur le système à la longue et, pire que tout, des scènes de combats statiques d'une lenteur excessive qui cassent le rythme de l'histoire ? D'un autre côté, les amateurs de quête passionnante - en anglais - aux nombreux rebondissements, mêlant stratégie, gestion d'une douzaine de personnages simultanément et recherche, passeront vite outre les inconvénients énumérés ci-dessus !



JUDGE DREDD

PLAN COMPLET DE LA BATAILLE

Voici, en exclusivité pour vous, chers lecteurs, le plan complet de la dernière bataille, avec l'énorme d'arrière bas tout en haut. Avant cela, il va falloir aller vers la droite et vers la gauche pour tuer les démons; ne vous risquez pas à aller vers le d'arrière bas avant de les avoir tous éliminés.





IT'S THE FORCE THAT'S MAKING THE DIFFERENCE



Il faut l'avouer, *Shining Force 2* est l'un des cinq meilleurs jeux avec Yuyu Hakosuge Makysato dans la série. *Shining Force 2*, c'est aussi la joie de pouvoir jouer avec plein de me à un véritable jeu de plateau, faisant office de maître du jeu.

née (dans le journal n° 20), les personnages sont beaucoup plus facilement "manipulables" avec la possibilité de ne pas

qu'une fois de plus, c'est du "mieux vaut tard

rement méga-top-bon-indispensable, et e



Box, le robot.
Très fort, extrême-
ment résis-
tant, mais hâles
ses déplacé-
ments sont très
lents.

Steel

* **29, rue Jean Pierre Hinh**
75011 Paris
Tel. (16 1) 43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05
Métro. Oberkampf
* **Ouvert du Lundi au Samedi**
de 9 H 30 à 19 H sans interruption

TOP SET
Dec 15/91

Fatal Fury!
280

EarthWorm Jun	480 F	Lufu	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Loosey Lion	399 F	Stress Fighter 2	
Wicked Mania	460 F	Cosmic Vulture	
Dragon	399 F	Mortal Kombat	
Vortex	460 F	F Zero	
Antimatter	460 F	Star Wars	
1st Fudo Warriors 2	480 F	Ice Cream Road 2	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Mortal Kombat 2	449 F	Alps 1	
Shin Ju	399 F	Super Protectors	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2 Fudo Warriors	480 F	Mania's Gargers	
Loosey Lion & 3	460 F	Mania	
Wicked Mania	460 F	Mania's Gargers	
Dragon 1 Fudo Warriors	480 F	Loosey Lion	
Street Racer	460 F	Star Wars	
Dragon 2			

TOP NEG
CH-ASH

Street Fight
180

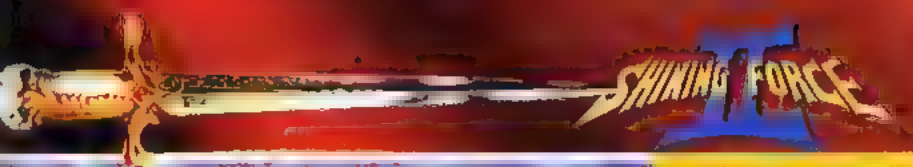
16	Incisor	399 F	Tiny Toon
17	Longneck Pigeon 2	499 F	European Club 8
18	Mortal Kombat 2	499 F	Ballman Return
19	Le roi Lion	499 F	Murto Kombs
20	Star Trek	399 F	Nickel & Donald
21	Tifa 95	380 F	Terminator
22	Banberman	399 F	X Men
23	Synscale	399 F	Street of Rage
24	Sam & Max	499 F	Street of Rage 2
25	Clash Fighter	399 F	F22
26	Protektor	399 F	Cool Spot
27	Wolfenstein 3D	499 F	10000
28	Eco 2	399 F	Thunder Force 2
29	Shay Fu	399 F	MDA JAM
30	Samurai Shadow	499 F	Lands Tanker
31	Dune 2	399 F	Rocked Knight
32	Rise of the Robots	399 F	Street King 2
33	Super Street Fighter 2	449 F	Eco
34	Wacky Mania	399 F	Sonic 3
35	Andre's Titres non Consolider	399 F	Andre's Titres non

TOP 100
VEHICLES

Allen VS P
460

NEUF	
Fifa Soccer	Tel
Slayer	Tel
Demolition Man	Tel
Nova Storm	Tel
Theme Park	Tel
Creature Shock	Tel
Samurai Shodown	Tel
Rise of the Robots	Tel
Orion Off Road	Tel
OCCASIONS	
Alone in the Dark	250 F
Burning Soldier	290 F
Mad Dogg 2	290 F
Worms	250 F
House of Wrecked	290 F
Vz Stalker	290 F
Wing Commander	250 F
Nip, I Trap	200 F
Autres Titres nous	Consultez
WOLFSTEIN 3D	
Doom	
Rise of the Robots	
Demolition Man	
Kat sama Ninja	
Autres Titres nous	Consultez
TOP 10	
N°1	
Virtual Fighter	
Daytona Racing	
Shinobi	
Autres Titres nous	Consultez
TOP 10	
N°1	
Doom	
Virtual delux	
Star Wars	
Super Motot nos	
Autres Titres nous	Consultez

COMMANDE 4 RETOURNER A
MICRO-STEEL VPC 29, RUE JEAN PIERRE TIMBA, 0
SUR PAPEL LITRE
Ces prix sont applicables sans préavis et dans la limite des stocks

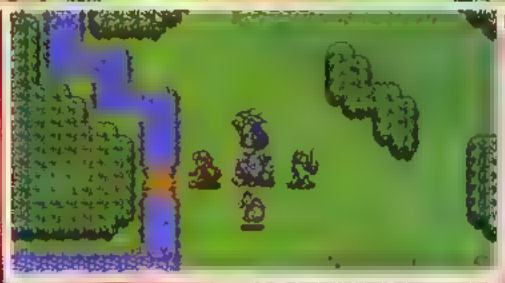
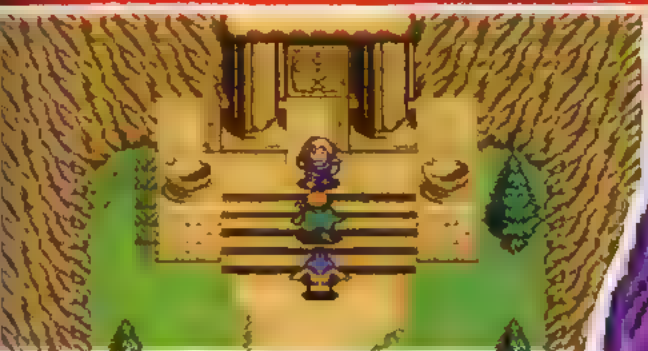


Poter, le phoenix qui ressemble au début du jeu à un poussin, grandira et se transformera en l'oiseau que vous voyez maintenant sur la photo. Il n'est d'ailleurs pas le seul à évoluer tout au long du jeu...

L'un des nouveaux sorts qui n'existaient pas dans Shining Force premier (Hellblast), qui donne enfin la possibilité aux clercs de passer à l'attaque.



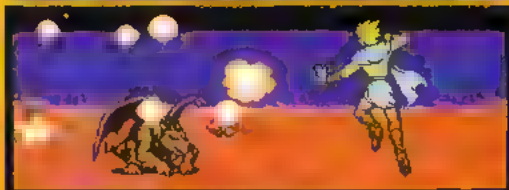
Allez, bon, rien que pour vos beaux yeux, voici une photo du dernier boss du jeu. C'est juste pour me venger de la coquille de la photo du dernier boss de Secret of Mana, le mois dernier.



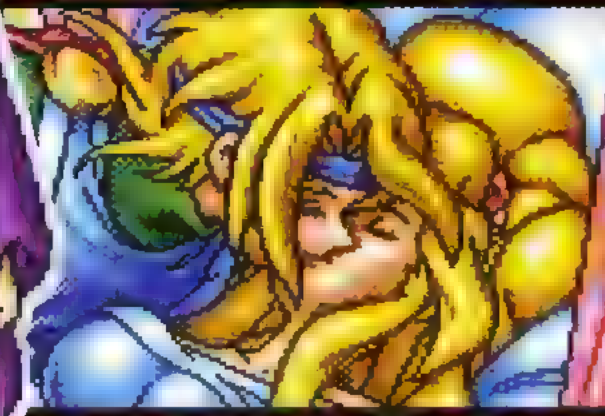
Le lézard de gauche n'est pas vraiment de taille contre le "baron" de droite. Baron, mais d'où sort cette classe, te demanderas-tu. Hupard, cher lecteur... très simple : trouve l'objet caché dans la salle d'entraînement, et fais-le porter au vain que tu voudras biclasser, une fois ce dernier arrivé au niveau 20. Une surprise l'attend.



Une nouvelle classe : "Invocateur"



La nouvelle classe de magicien (que l'on obtient avec l'item cache dans la bibliothèque de la forêt des fées) qui permet d'invoquer les dieux se rapportant aux éléments suivants : la terre, le feu, l'eau ou encore la force brute. C'est visuellement assez splendide, et cela change des sempiternels "spark".



DIFINTEL MICRO

JEUX VIDEO - MANGAS - JAPANIMATION

NEUF - OCCASION - LOCATION

Toutes les consoles :

SATURN - 32 X - NEO GEO CD - 3 DO - SNIN - MD.



Passer Noël, avec Dragon Ball...
...Sailormoon, et les autres!

PACK SUPER SAYAN

Manga couleur
1 Figurine battle
1 Pin's
1 Sachet Hero
1 Cardass
1 Porte-clefs

269^F



PACK KAMEHA

1 Film VF
1 CD Audio
5 Rami-Cards
1 Jeu de cartes

429^F



149^{F*}

PACK SAILOR

1 Poster - 1 CD Audio
1 Sachet Hero - 1 Figurine
5 Rami-Cards
1 Jeu de cartes

379^F



149^{F*}

VPC
contactez
la boutique
la plus
proche !

PARIS 3^e : 64, rue de Turbigo
POISSY : 11, rue J-C Mary
LE PECQ : 59, route de Sartrouville
SARTROUVILLE : 8, av. Jean Jaurès
CHANTILLY : 101, rue du Connétable

42.77.91.32
30.65.79.61
30.15.02.05
39.13.98.21
44.56.96.17

ROUEN : 174, rue Eau de Robec
CANNES - MANDELIEU : 154, av. de Cannes
PAU : 13 rue Intépie
LE CREUSOT : 26, rue Général Léclerc
MANTES : Espace Carot 4, rue Cadotte

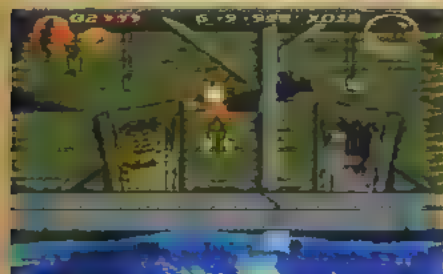
35.71.45.45
93.93.34.33
59.82.82.40
85.55.08.02
34.97.32.20

SAINT-MAUR : 5, rue du Pont de Créteil - RN 186 - Tél. en cours
PONTENAY-AUX-ROSES : Rue Beuckaut (face à la poste) - Tél. en cours
ÉVREUX : 2, rue Franklin Roosevelt - Centre Commercial du Parvis - Tél. en cours
DIJON : Centre Commercial Fontaine d'Ouche - Tél. en cours

DIRECTION ACHATS : 42.77.91.84


* Figurines à peindre (livrées sans peinture).

Super Nintendo



MICHAEL JORDAN

IN CHAOS IN THE WIND CITY

Après Shak Fu, on est à peine étonné de voir débarquer Jordan dans un jeu de plates-formes sur console. Plus rien ne nous surprend maintenant. Bientôt, on pourra jouer à des simulations de Jacques Chirac au Japon ou encore à un shoot-them-up dont le vaisseau sera piloté par le commandant Cousteau... Ainsi donc, après un Shaquille O'Neil amateur de beat-them-up, c'est à un Michael Jordan féru de plates-formes auquel nous avons droit. Le jeu reprend le principe des récents Marko's Magic Football ou L'École des Champions en remplaçant le foot par le basket. Autrement dit, vous devez guider ce bon vieux Jordan dans un jeu de plates-formes lui permettant d'utiliser un ballon de basket comme arme principale. Alors, que dire de ce jeu fort bien réalisé et quelque peu déroutant ? Peut-on vraiment parler d'originalité ou s'agit-il plutôt d'une opération publicitaire qui sent le réchauffé ? Après tout, peu importe, car le gameplay est là, et le fun est assez présent. J'ai été quand même parfois déçu par la maniabilité et la justesse de certains graphismes. Un bon jeu d'action qui sort des sentiers battus. 

OLIVIER



MICHAEL JORDAN IN CHAOS IN THE WIND CITY

EDITEUR • OCEAN
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • 3



15	GRAPHISME	16	ANIMATION
15	SON/BRUITAGE	14	MANIABILITE

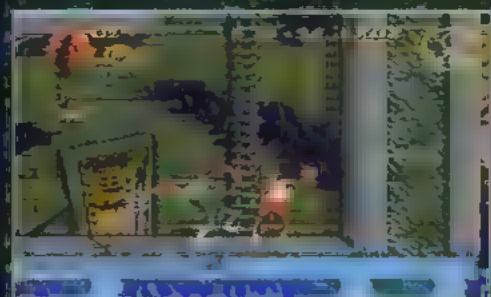
GLOBAL
83

Super Nintendo

Il n'est pas inutile de chercher midi à quatorze heures. Sunsoft est complètement tombé gaga d'Aero. Ce héros devient le personnage fétiche de la société nipponne qui le place un peu partout dans les logos de présentation. Mais cela va plus loin, parce que tous les jeux qui sortent chez Sunsoft ressemblent vraiment beaucoup, mais alors vraiment beaucoup, à Aero et à Acrobat, premier et deuxième du nom. Curieusement, le jeu dépasse en intérêt ses deux modèles, avec une maniabilité hors-pair et une durée de vie intéressante. L'aspect technique ne peut être critiqué malgré un nombre de sprites quelquefois limité. Si vous aimez les bons jeux de plates-formes et d'action, jetez-vous plutôt sur Zero que sur Aero 2, même si ces deux jeux se ressemblent comme deux gouttes d'eau.

OLIVIER 

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

EDITEUR • SUNSOFT
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ
NOMBRE DE NIVEAUX • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • 3



17	GRAPHISME	18	ANIMATION
14	SON/BRUITAGE	16	MANIABILITE

GLOBAL
84

ESPACE 3

News

N°12 - Décembre 1994

ESPACE 3 LE MONDE DE LA TECHNOLOGIE

LA SATURN

Avec la célèbre
VIRTUA FIGHTER



LA PS-X

Toute la qualité SONY
pour vos jeux vidéos



NEOGEO CD

La reine des jeux de bastons



3290F

Nouveautés :

- KING OF FIGHTER 94

Disponibilité, prix, renseignements au : 20.87.69.55

3DO

La console multimédia avec
DES DIZAINES DE JEUX GENIAUX



3490F

version pal 60Hz plein écran
+ TOTAL ECLIPSE

fonctionne avec tous les jeux
Nombreux titres à partir de 279F

Nouveautés : 3 HITS à 375F

- SUPER STREET FIGHTER 2 X
- REBEL ASSAULT
- FIFA SOCCER

JAGUAR

Seule console 64 bits, ce qui fait d'elle
LA PLUS PUISSANTE DU MONDE



2190F

Version française + CIBERMORPH

Nouveautés à partir de 499F

- DRAGON (la vie de Bruce Lee)
- CLUB DRIVE
- KODOM
- CHECKERED FLAG 2
- KASUMI NINJA

Le carnet d'adresse ESPACE 3
PARIS 64 rue Caumartin/9e
Tel : 42.81.46.22
: 2 rue Théophile Roussel/12e
Tel : 43.45.93.82
LILLE : 4 rue Faidherbe
Tel : 20.55.67.43
42 44 rue de Béthune
Tel : 20.57.84.82
DOUAI / 39 RUE St Jacques
Tel : 27.97.07.71
BORDEAUX : 15 rue Condillac
Tel : 56.52.72.84
STRASBOURG : 6 rue du Noyer
Tel : 88.22.23.21
VPC : rue de la Voyette
Centre de gros N°1
59818 LESQUIN
Tel : 20.87.69.55

NEOGEO

A ESPACE 3 C'EST NOEL!!

FATAL FURY SPECIAL 790F

SUPER SIDE KICK 2 990F

KING OF MONSTER 299F

Plus 50F de remise pour tous
les heureux possesseurs
de la carte de membre du
FAN CLUB NEOGEO

Pour les futurs possesseurs,
vous obtiendrez la carte du
FAN CLUB en versant 200F
de cotisation annuelle

Cette carte permet d'avoir :

50F de remise sur les
cartouches, CD,

accessoires, consoles NEOGEO,
NEOGEO CD

et 50% de remise sur les T-
shirt, poster, etc..

Et des coups spéciaux
gratuitement par courrier.

N'HESITEZ PAS !!!

PREMIERE

Toutes les démos des
megas hits sur la

**BORNE D'ARCADE
OFFICIEL 3DO**

A ESPACE 3

64 rue Caumartin
PARIS 9ième

JOYEUX NOEL



L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDER-BERTRAND-PATRICIA

ATTENTION DANGER !

Ne faites plus comme les années précédentes, pour commander à ESPACE 3 après avoir passé commande chez des "rigolos" qui vous ont promis monts et merveilles dans leur pub : à la veille du 25 décembre vous n'avez toujours rien reçu ou surprise! , vous n'avez pas le jeu commandé.

ESPACE 3 fera le maximum pour vous satisfaire

ESPACE 3, déjà plus de 30 000 clients fidèles, ce n'est pas par hasard...

ESPACE 3 encaisse les chèques et CB après expédition, ce n'est pas toujours le cas ailleurs!

ESPACE 3 games



SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO

699 F

ACTRA/SER 2	429,00	NIGEL MANSELL INDY	549,00
AN MAN ACS	299,00	NHL 95	479,00
ASTAROT ET TITAN	449,00	PSG SOCCER	299,00
DONKEY KONG COUNTRY	469,00	RETURN OF THE JEDI	479,00
DRAGON	449,00	RISE OF THE ROBOT	549,00
DRAGON BALL Z LA LEGENDE DE SAYAN	549,00	ROCK AND ROLL RACING	299,00
EARTH WORM JIM	499,00	SAILOR MOON	549,00
FATAL FURY 2	299,00	SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
F1 POLE POSITION	399,00	SECRET OF MANA + GUIJE	449,00
F1 POLE POSITION 2	479,00	SHAQ FL	499,00
FIFA SOCCER	449,00	SMASH TENNIS	449,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00	SPARKS TER	499,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
JUNGLE STRIKE	459,00	STREET RACER	399,00
KICK OFF 3	449,00	STUNT RACE FX	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	SUPER BOMBERMAN 2	449,00
LEGEND	419,00	SUPER INDIANA JONES	499,00
LEMINGS 2	419,00	SUPER METROID	449,00
LE ROI LION	499,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE RETOUR DU JEDI	499,00	SYNDICATE	479,00
MAR D COLLECTION	299,00	TINY TOON WACKY SPORT	459,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
MEGAMAN X	449,00	VORTEX	549,00
MICKEY MANIA	549,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
NBA JAM	499,00	WORLD CUP USA 94	349,00
		WWF RAW	549,00

* NECESSITE UN ADAPTATEUR 80 HZ A0295 TURBO. PRIX 99 F
AVEC UN JEU ACHETE 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES GRATUIT

** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRA/SER 2 + ADAPTATEUR PG 599 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	199,00	POP N TWIN BEE	199,00
STAR WING	99,00	POPULOUS	199,00
FLASH BACK	199,00	STAR WARS	199,00
BATTLE SHIP	199,00	SUNSET RIDERS	199,00
BEST OF THE BEST	199,00	SUPER KICK OFF	199,00
COOL SPOT	199,00	SUPER PROBOTECTOR	199,00
JURASSIC PARK	199,00	SUPER R TYPE	199,00
L'ARME FATALE	199,00	SUPER SWIV	199,00
LE COBAYE	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LEMMINGS	199,00	TINY TOON	199,00
MR NUTZ	199,00	TOP GEAR 2	249,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
PARODIUS	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
		WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

ALADDIN (EUR)	299,00	POWER RANGER (EUR)	399,00
AERO THE ACROBAT (EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
CASTLE VAN A (EUR)	425,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	489,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	399,00	RAGNACENTY (JAP)	399,00
DUNE II (EUR)	449,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
DRAGON (EUR)	425,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
EARTH WORM JIM (EUR)	499,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00	SHAQ FU (EUR)	449,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FLINK (EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 95	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	SPARKSTER (EUR)	169,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	STREET OF RAGE II (JAP)	299,00
LEMMINGS 2 (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	399,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	425,00	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
MEGAMAN (EUR)	459,00	URBAN STRIKE (EUR)	399,00
MICKEY MANIA (EUR)	499,00	VIRTUA RACING (JAP)	399,00
MORTAL KOMBAT I (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	399,00	WOLFENSTEIN (EUR)	489,00
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
NHL PA 95 (EUR)	425,00	WWF RAW (EUR)	489,00
NIGEL MANSELL INDY (EUR)	489,00		
PETE SAMPRAS (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (JAP)	399,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES : 99 F
ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT

CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 890 F

BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
B.LACK THORNE	499,00
BONKERS (MICKEY)	499,00
BREATH OF FIRE	539,00
BOBBSY 2	495,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	539,00
DEMON'S CREST	495,00
DOUBLE DRAGON 5	549,00
DRAGON VIEW	549,00
FINAL FANTASY 3	599,00
J.M. POWER THE LOST DIMENSION	299,00
LEGEND	399,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN SOCCER	299,00
OBITUUS	495,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
POWER RANGERS	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SOUL BLAZER II ILLUSION OF GAIA	549,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EUR) (STAGE 04)	495,00
TALES OF SP. KE. MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TOP GEAR 3000	495,00
U.T. MA FALSE PROPHET	399,00
U.T. MA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES I	495,00
X MEN	599,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN 149,00

X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
FATAL FURY	199,00
NHL 91	199,00
NINA SHOWDOWN	399,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	149,00
ART OF FIGHTING	199,00
DRACULA	199,00
STREET KOMBAT	149,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00

MEGA PROMOS M.D

MURRY (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	199,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00
BOBBSY 2 (EUR)	299,00
E.A. DOUBLE HEDER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
GYNOUG (EUR)	129,00
HAUNTING (EUR)	159,00
JAMES POND 3 (EUR)	169,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
LOTUS II (EUR)	199,00
MICKEY DONALD (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SONIC 2 (EUR)	159,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
ZOOLO (EUR)	199,00

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1390 F

JOOM	499,00
STAR WARS	499,00
VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
SUPER MOTOCROSS	499,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM 1390 F

+ Alimentation + Prise péritel

+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)

ART OF FIGHTING 2	TEL
COTTON 100%	299,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4* (ACTION GAME 3)	349,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
FIRE EMBLEM	299,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
HOKUTO NO KEN 7	299,00
HUMAN GP 3	599,00
LIVE A LIVE	549,00
NOSFERATU	399,00
RAMANING SAGA 2	299,00
RAMNA 1/2 4	399,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TW N BEE 2	299,00
YLYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z 4 ACTION GAME 3 349 F RAMNA 1/2 4 299 F FATAL FURY SPECIAL 399 F

SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	199,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	149,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNKS	199,00
ART OF FIGHTING	199,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
RAMNA 1/2 2	199,00
FINAL FIGHT 2	179,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER MEGADRIVE 2	249 F
SUPER GAME MAGE	379 F
ACTION REPLAY PRO	299 F
POUR GAME BOY 00 00 00	
2 MANETTES 32X	99 F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
POSTER	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAM-CARDS à partir de	5 F
FIGURINES	29 F
FIGURINES	39 F
P.N.S	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	
1 A 3	99 F
4 A 8	139 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGE MASSIFS
D'ARTICLES
DRAGON BALL Z,
RAMNA 1/2,
SAILOR MOON

PARIS 84 rue Caumartin
75009 PARIS - M^{me} Caumartin
TEL : 42 01 46 22
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M^{me} Ledru-Rollin
TEL : 43 45 93 82

LILLE 15 rue Condillac
59000 LILLE
TEL : 56 52 72 84
4 rue Faidherbe
59000 LILLE
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Bathune
59000 LILLE
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG 5 rue de Noyer
67000 STRASBOURG
TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques
59000 DOUAI
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + 1 JEU version USA 60 Hz - Pleinécran fonctionne avec tous les jeux 3490 FF

SEWER SHARK	275.00	ALONE IN THE DARK	375.00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299.00	WAY OF THE WARRIOR	375.00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299.00	SLAYER (RPG)	375.00
ULTRAMAN (JAP)	375.00	SHERLOCK HOLMES	375.00
TOP MODEL GO WILD	279.00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375.00
MAD DOG MC CREE 2	375.00	DEMOLITION MAN	449.00
OUT OF THIS WORLD	299.00	PATAANK	375.00
TOTAL ECLIPSE	299.00	TETSUJIN	375.00
NIGHT TRAP	375.00	KINGDOM THE FAR REACHES	375.00
MEGA RACE	375.00	SHADOW WAR	375.00
LEMMING	299.00	GUARDIAN WAR	375.00
P STOLET	349.00	REAL PINBALL	299.00
MICROCOSM	375.00	VR STALKER	375.00
WING COMMANDER	375.00	FIFA SOCCER	375.00
THE HORDE	375.00	SAMOURA SHODOWN	375.00
CARTE FULL MOTION V DED	TEL	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375.00
JOYSTICK ARCADE	TEL	MYST	375.00
JURASSIC PARK	299.00	STORMY WINDOWS (ADULTES)	375.00
STAR CONTROL 1	375.00	QUARANTINE	299.00
ROAD RASH	375.00	PLUMBERS (ADULTES)	375.00
SHOCK WAVE	375.00	REBELL ASSAULT	375.00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/par.2	NOVASTORM	375.00
SAMPLER 2 10 DEMOS - TEST MEMOIRE 15 mn	79.00	COVEN ADULTES	279.00
BURNING SOLDIER	375.00	RISE OF THE ROBOT	375.00
GRANDERS	375.00	MMORTAL DESIRES (ADULTES)	279.00
CRIME FALCON	375.00	JAMMIT	375.00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 2190 F

AL EN VS PREDATOR	549.00	KASUMI N NJA	549.00
BUBSY	499.00	KICK OFF 3	449.00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	549.00	DINO DYNES	449.00
CHECKERED FLAG 1	549.00	RA DEN	449.00
CLUB DRIVE	499.00	TEMPEST 2000	499.00
DRAGON LA VIE DE BRICE LEE	499.00	WOLFENSTEIN 3D	199.00
CRESCENT GALAXY	449.00	ZOO 2	499.00
DOOM	549.00	MANETTE	299.00
IRON SOLDIER	TEL		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BARI ARM (JAP)	199.00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249.00
FINAL FIGHT (JAP)	199.00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	249.00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149.00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299.00
RAMANA 1/2 (JAP)	199.00	NIGHT TRAP (EUR)	499.00
SONIC (JAP)	199.00	NHL 94 (USA)	299.00
WONDER DOG (JAP)	149.00	MICROCOSME (EUR)	449.00
BATMAN RETURN (USA)	249.00	THUNDER HAWK (EUR)	299.00
CHUCK ROCK (USA)	199.00	WOLFCHILD (EUR)	199.00
MAD DOG MC CREE (USA)	299.00	BATTLE CORPS (JSA)	449.00
MICROCOSME (USA)	299.00	MEGA RACE (EUR)	449.00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495.00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399.00
STAR WARS REBELL ASSAULT (EUR)	395.00	HE NEAL (USA)	399.00
TOMCAT HALLEY (EUR)	399.00	MICKEY MANIA (EUR)	399.00
DUNE (EUR)	425.00	NBA JAM (EUR)	399.00
FIFA SOCCER (EUR)	349.00		

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

CARTOUCHES

04 CHAMPION	99.00
1941	99.00
COLDMASTER	99.00
CYBER CORE	99.00
FINAL SOLDIER	99.00
GOMOLA SPEED	99.00
HATRI	99.00
HICANE	99.00
NEW ADVENTURE ISLAND	99.00
NIKO NIKO	99.00
POWER SPORTS	199.00
NINJA RYUKENDEN	99.00
STREET FIGHTER 2 TURBO	199.00
SOLDIER BLADE	149.00
POWER TENNIS	199.00
TV SPORT HOCKEY	199.00
SUPER FORMATION SOCCER 84	199.00
BOMBERMAN + SOD 5+4 MANETTES	199.00
BOMBERMAN 94 +SOD 5+4 MANETTES	399.00

CD

CIBER CITY ODEON	49.00
HELL FIRE	99.00
PUMP N'S WORLD	99.00
ZERO WING	99.00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99.00

CDS

BURJA 2	149.00
DAVIS CUP	99.00
DRACULA X	39.00
GRADUS 2	299.00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199.00
KICK BOXING	125.00
SPLATTER HOUSE	199.00
MONSTER MAKER	199.00
BABE	69.00
KAZUKI	199.00
DRAGON BALL Z	549.00
SAILOR MOON	199.00
LEGEND OF XANADU	299.00
LEGEND OF HEROES 2	299.00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990.00
FATAL FURY 2	199.00
FATAL FURY SPECIAL	399.00
ART OF FIGHTING	299.00
MAD STALKER	399.00

**LIVRAISONS
RAPIDES PAR
COLISSIMO**

NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE : KING OF MONSTER 1490 F
NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2 1 990 F
POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2 49 F
TEE SHIRT FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD
HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F
CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de
remise sur TEE SHIRT, POSTER- Corps spéciaux
gratuits.

3 COUNT BOJT	
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799.00
ART OF FIGHTING	490.00
ART OF FIGHTING 2	990.00
BASEBALL STAR 2	790.00
BLUES JOURNEY	399.00
CIBER 2	490.00
FATAL FURY SPECIAL	790.00
FATAL FURY II	590.00
GHOST PILOT	490.00
KARNOV'S REVENGE	
KING OF FIGHTER 94	590.00
KING OF MONSTER	299.00
MUTATION NAT ON	590.00
N NJA COMBAT	490.00
SAMOURA SHODOWN	1590.00
SENGOKU 2	490.00
SP MASTER R	690.00
SUPER SIDE KICK 2	990.00
TOP HUNTER	990.00
V EW POINT	
WIND JAMMERS	990.00
WORLD HEROES II	690.00
WORLD HEROES JET	990.00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

ART OF FIGHTING 2	449.00
SAMOURA SHODOWN	449.00
SUPER SIDEKICK 2	449.00
FATAL FURY SPECIAL	449.00
KING OF FIGHTER 94	490.00

**NOMBREUX AUTRES TITRES EN
STOCK, NOUS CONSULTER**

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom	Prénom
		Adresse	
		Code Postal	Ville
		Age	Téléphone
		Signature (signature des parents pour les mineurs)	
Frais de Port (jeux 25 F consoles & accessoires 50 F)		Je joue sur	
TOTAL A PAYER		MEGADRIVE <input type="checkbox"/> GAME BOY <input type="checkbox"/>	
* CEE DOM-TOM		MEGA CD <input type="checkbox"/> GAME GEAR <input type="checkbox"/>	
cartouches 40Frs consoles 90Frs		NEO GEO <input type="checkbox"/>	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bancaire N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité

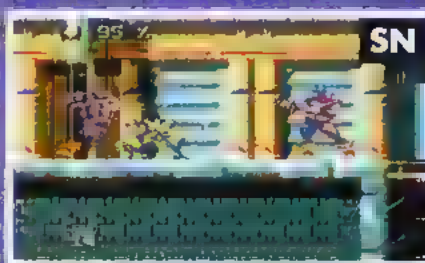
Signature

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Super Nintendo Megadrive

CLASSÉ X-MEN !

Les personnages sont
travaillés de façon intensive et
la battle est remarquable sur
Super Nintendo. Les at-
taques sont bien pensées et
les effets de son sont formi-
dables.

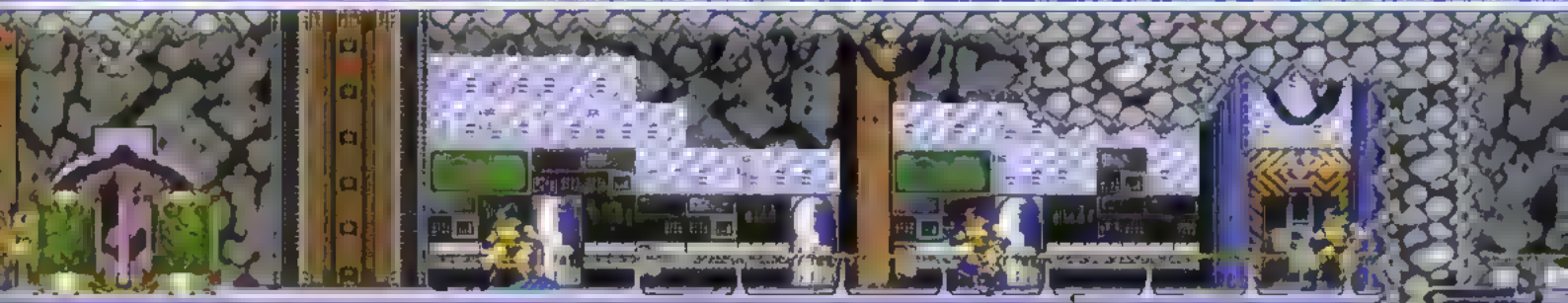


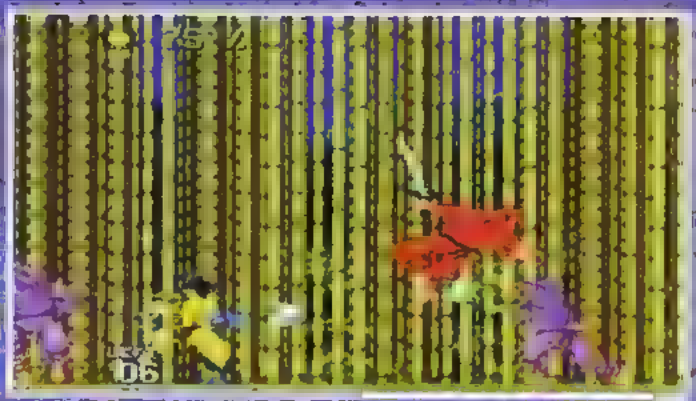
Les amateurs de super héros (et d'X-Men, par conséquent) ne s'en-
dormiront pas la nuit, puisqu'une nouvelle fois les X-men sont
présents dans un jeu vidéo. Cette fois, il s'agit de Wolverine, le
plus célèbre héros d'un jeu représentant l'un des héros les plus
connus de la BD. En effet, regardez, c'est lui qui se bat avec les
ennemis des X-men (dont les plus célèbres sont les mutants d'acier
qui sont dans le jeu). Wolverine est un personnage très original, mais
qui n'est pas un héros de la BD. Dans le jeu, il est un héros qui
possède une grande force (déclenche de toutes les forces possibles), en
déséquilibre, en avançant (et en sautant) qui rend Wolverine quasiment
invulnérable à l'exception de quelques attaques (comme les coups de
poing) qui peuvent le blesser. Wolverine possède une grande force
de régénération qui lui permet de se régénérer très vite. Il est
très rapide et peut sauter très haut. Il est très puissant et peut
faire beaucoup de dégâts. Il est très rapide et peut sauter très haut.
Il n'exécute aucune action. Il faut le savoir !



WOLVERINE

Les sept héros du
jeu se terminent
par un boss, per-
sonne, un super vi-
lain et ce, dans la
double tradition
des boot-them-up
et des Marvel Co-
smics. Le héros du
jeu est alors en-
trainé par un
méchant.





MEGADRIVE:
Les super héros de Comics américains sont vraiment en vogue sur Megadrive, et notamment les Xmen. Il faut dire que Wolverine est vraiment un héros attachant. Pour la première fois, Marvel Comics USA s'est impliqué dans un jeu vidéo et le résultat s'en fait ressentir : les attitudes du héros, ses mouvements très réalistes et les décors, tout est là pour rappeler la célèbre BD. Par contre, l'aspect ludique et la maniabilité sont en retrait. L'IGN ne semblant pas avoir fait l'effort ultime pour nous fournir un jeu excellent. Le jeu est bon, mais quelque peu gâché par sa maniabilité.

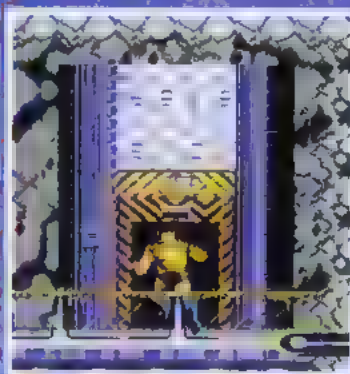
SUPER NINTENDO:
Ici aussi, on ne peut qu'être admiratif des graphismes fins et colorés ainsi que de l'animation Marvel Comics. Les sprites sont grands et superbement animés. Par contre, ici aussi, la maniabilité n'est pas à son top niveau. Il faut un petit moment pour apprendre à contrôler parfaitement Wolverine, et les combats sont souvent très brouillons (les collisions ne sont pas précises). C'est vraiment dommage que le facteur fun ne soit pas assez bien réglé, car le nombre de niveaux, les graphismes et l'ambiance sont pourtant bien au rendez-vous. Un bon jeu qui aurait pu être bien meilleur.

VERSION MEGADRIVE:

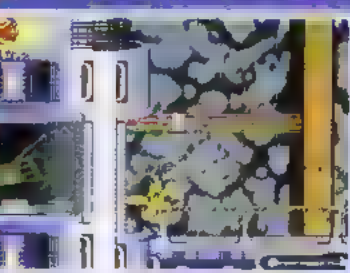
VERSION SUPER NINTENDO:



Pour bien juger d'un différentiel au Japon, Nintendo, l'éditeur de la série, présente le personnage dans une forêt de bambous. Alors, vous voyez des hordes de ninjas s'acharnant devant lui, à l'assaut de ses défenses. C'est très bien, mais il ne faut pas oublier les bonus d'armement qui vous permettent de tirer.



Des passages secrets vous mènent à des bonus, dans le cas présent, à des armes complémentaires d'armement ou de santé, comme ici.



Pour bien juger d'un différentiel au Japon, Nintendo, l'éditeur de la série, présente le personnage dans une forêt de bambous. Alors, vous voyez des hordes de ninjas s'acharnant devant lui, à l'assaut de ses défenses. C'est très bien, mais il ne faut pas oublier les bonus d'armement qui vous permettent de tirer.

WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE

5 MB

DIFFICULTÉ • MOYENNE

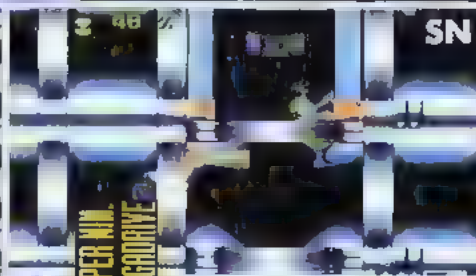
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

MOTS DE PASSE

Une des caractéristiques de Wolverine est qu'il peut tout s'arracher aux murs verticaux et s'y mouvoir tel un spidemann de base. Dans le cas présent, il vaut mieux pour lui qu'il puisse réaliser ce genre de mouvement, le fusil de son adversaire étant plutôt dissuasif.



17

GRAPHISMES

La même note pour les deux machines, chacune proposant d'excellents sprites et des décors superbes (plus colorés sur SN et plus fins sur MD).

17/18

ANIMATION

La fluidité est de mise avec des sprites assez énormes et des différentiels sympas. Un réalisme qui fait penser au DA de Canal+

13

MANIABILITÉ

Pour des raisons différentes sur les deux machines, on a toujours du mal à bien contrôler son personnage aussi bien dans les déplacements que lors des combats.

12/16

SON/BRUITAGE

Les sons sont bien meilleurs sur Megadrive, avec des thèmes puissants. Sur Super Nintendo, c'est plutôt la déroute sonore...

GLOBAL

81%

JOYPAE 37

VIDEO GAMES

SUPER FAMICO

Super Parodius	5
Demon's Blazon	5
Dragon Ball Z3	4
Fatal Fury Spécial	4
Final Fantasy III	5
Art of Fighting II	5
Donkey Kong Country	5
Mortal Kombat II	4
Nosferatus	5
Retour du Jedi	4
Samurai Shadown	5
Sparkster	5
Street Racer	4
SL PER SF II	4
Vortex	4
World Heroes II	5
King Lion	5

MEGADRIVE

Mortal Kombat 2	4
Urban Strike	4
NHLPA Hockey 95	4
Samurai Spirit	5
Super Street Fighter 2	4
Flink	4
Shining Force 2	4
World Heroe	5
Fifa 95	4

NEO GEO

Art of fighting 2	12
King of Fighter 94	14
Samurai Shadown	14
Super Side Kick 2	12
Top Hunter	14
World Heroes 2 jet	14

GOODIE



Films DBZ (Fr)	1
Poster DBZ	1
CD audio DBZ, SM	1
Manga DBZ N&B	1
Manga DBZ Coul.	1
Figurine DBZ	1
Cardass DBZ	1
Puzzle 300 p.	1

METTEZ UN TURBO DANS VOTRE CONSOLE

Transforme ta console en 50/60 Hz = 20% plus rapide, jeux en plein écran compatible JP/FR/US, plus besoin d'adaptateur.

BON DE COMMANDE

Nom

Prénom

Adresse

C P Ville

Tél Console

TITRE

Je paie ad facteur + 40 F
Frais de port (console 50 F, autres 30 F)
TOTAL A PAYER

Je règle par chèque par mandat

VIDEO GAME

5, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE
Tél. 76 85 09 64 Fax. 76 46 17

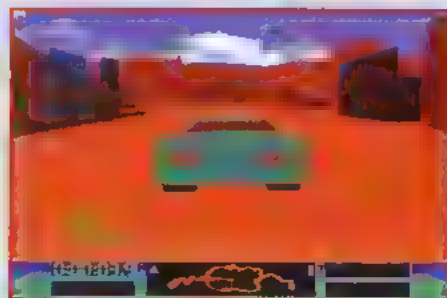
JAGUAR

J'AI CRU VOIR UN GROS CHAT !

CLUB DRIVE



Tout le monde le sait : on vit dans un monde de fous ! Chaque jour qui passe nous le démontre un peu plus encore. Il n'y a qu'à regarder Greg vivre pour s'en convaincre. Avec ses fromages qui puent et ses mains poisseuses, il nous remémore à chaque instant que la folie n'épargne personne, pas même les plus jeunes. Bon, c'est vrai, il est spécial, alors on lui pardonne. Il semble que chez Atari, les gens soient aussi un peu bizarres. Surtout lorsqu'ils ont l'idée saugrenue de faire des jeux. Club Drive en est la triste illustration. Est-ce un jeu ? Un loisir ? Un lave-vaisselle ? Un Banco ? Un attrape-nigauds ? On se le demande vraiment, car Club Drive est réellement un... comment dire... une... une espèce de jeu vidéo dans lequel on doit faire des trucs complètement absurdes. En fait, après un fastidieux "brain storming" général, il s'est avéré que l'on devait faire des parcours d'un point A à un point Z, en un temps record. C'est vrai, des courses de voitures en 3D, ce n'est pas courant... "Fascinant !" aurait dit Mr Spoke. Décidément, ils nous étonneront toujours ces Américains !



En plein Far West, il faudra traverser des routes très sinueuses donnant sur... des ravins !



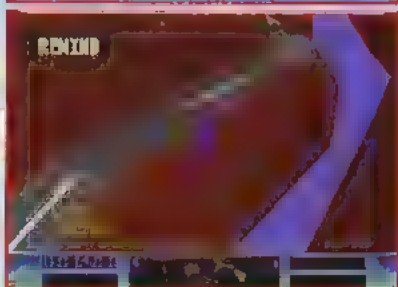
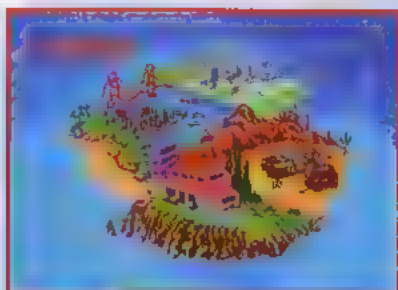
Le jeu à deux simultanément est loin d'être aussi plaisant qu'on pourrait le croire. L'écran est minuscule et on ne comprend pas tout ce qui se passe.

A ceux qui reprocheraient à Joypad de ne pas être assez sévère avec les jeux testés, voici ma réponse cinglante concernant le dernier titre paru sur la Jaguar. Eh bien, pour moi, pas d'excuse : c'est un échec sur toute la ligne. La 3D est moche au possible. Les animations sont remplies de bugs et l'intérêt (seul ou à deux, je précise) est quasiment nul. Franchement, je me demande bien qui pourrait acheter un truc pareil en Europe, alors que nous avons des dizaines de hits en train de sortir chez bon nombre d'éditeurs. Non, vraiment, je ne m'y ferai pas. Cela amuse certainement les petits Américains, dont la mentalité vidéo-ludique diffère sensiblement de la nôtre (franchement, tant mieux !), mais ici, à la rédac on n'aime pas du tout. S'il y a 64 bits là-dedans, ils sont très très très très très bien cachés... !

TRAZOM



A chaque instant, vous pourrez "rembobiner" votre jeu, comme le ferait n'importe quel magnétoscope.



CLUB DRIVE

EDITEUR • ATARI

GENRE

COURSE DE VOITURES

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 SIMULTANEMENT

NOMBRE DE PARCOURS • 4

CONTINUES • NON



• Un nouveau jeu Jaguar, ouais, chouette, c'est la fête !



• De la 3D bourrée de Bugs.
• Un intérêt en dessous du zéro absolu.
• Une durée de vie équivalente à celle d'une chrysalide.
• A deux, l'écran est micro-minuscule.
• C'est d'une mocheté, beurk !



08

GRAPHISMES

J'ai rarement vu plus laid sur une console ! Même l'image de fond qu'on a placée là pour faire bien, est d'une qualité médiocre.

16

ANIMATION

Là, on ne peut pas en dire du mal : c'est très fluide. Mais faut dire qu'il y a pas grand chose à gérer, vu la tronche de la 3D...

14

MANIABILITE

Elle est correcte, le véhicule se laisse facilement guider. Marche arrière, marche avant, tout fonctionne assez bien.

09

SON/BRUITAGE

Très décevant. Les bruitages sont réduits à leur plus simple expression (bruit d'une mouche qui vole) et les musiques sont celles d'un Atari ST.

GLOBAL

50%

EPROM 7 Rue GAY LUSSAC 75005 PARIS

TELEPHONE : 46 34 24 16

TELECOPIE : 46 34 24 16

POUR LES PRIX, LES DISPONIBILITEES, CONTACTEZ NOUS

**3DO
SATURN
PLAYSTATION
NEC FX 32
MD 32 X
JAGUAR**

POUR LES PRIX
APPELLEZ NOUS

HORAIRES :

LUNDI DE 14 H à 19 H 30
MARDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H 30
REPONDEUR 24 H / 24 H POUR
COMMANDE ULTRA RAPIDE
(CB uniquement)

OUVERTURE
LE
5
DECEMBRE
1994

Payez en Plusieurs Fois Votre Console !!! ****

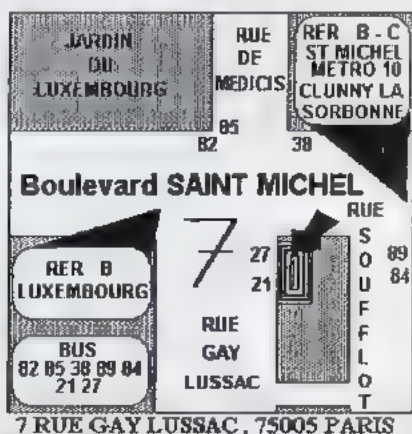
**Consoles garanties 1 An
EXTENSIBLES a 2 par contrat****

SUPER GAMES 94
Stand D38
Prix Salons
VENEZ NOUS RENCONTRER

NOUS VENDONS :
NOUS ACHETONS :
NOUS ECHANGEONS :

PC CD-ROM / APPLE / 3DO / NEO GEO CD
SUR SEGA / NINTENDO / SONY / ATARI / CDI
RAYONS : GOODS - LASERDISC - VIDEO CD
NOUS REPRENONS TOUT VOS JEUX SUR CES MACHINES**

PLAN D'ACCES :



VPC :

Adressez nous votre demande par téléphone ou par
courrier a EPROM, 7 Rue GAY LUSSAC, 75005 PARIS
avec ce bulletin ou sur papier libre :

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Désignation : Machine : Prix :

Frais de port***	(consoles 60 F) 35 F***	TOTAL :

Mode de règlement : Chèque a l'ordre d'EPROM
Signature : _____ CB, No _____ EXP : ____/____

Contre Remboursement : + 60

Toutes les marques citées sont des marques déposées, Prix révisable sans préavis

OUVERTURE LE 5 DECEMBRE 1994 AU 7 RUE GAY LUSSAC 75005

**** SOUS RESERVE D'ACCEPTATION DU DOSSIER PAR L'ORGANISME DE CREDIT

TEL 46 34 24 16 FAX

* CONTRAT DISPONIBLE UNIQUEMENT SUR CERTAINES MACHINES : APPELLE NOUS *** FRAIS DE PORT REVISABLE SUIVANT QUANTITES, APPELLE NOUS
** REPRISE EN FONCTION DE NOS STOCKS ET DE L'ETAT DU PRODUIT. EN ARGENT, BON D'ECHANGES, DEPOT-VENTE

OUVERTURE LE 5 DECEMBRE 1994

STOCK GAMES



STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du vieux Pont de Sevres 92100 BOULOGNE

Tel : (1) 46 21 19 92 Metro Marce Sembat



STOCK GAMES ALFORT

9 TER, Guy Moquet 94700 MAISON ALFORT

Tel : (1) 43 78 11 18

ARRIVÉE
PROCHAINE DE
LA NOUVELLE
GÉNÉRATION
DE CONSOLE CD

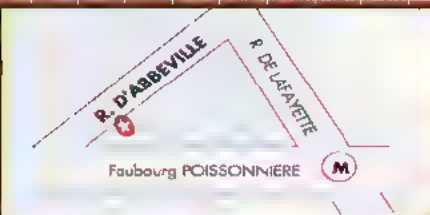
1ere CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeylle
75009 PARIS

Tel : (1) 44 63 02 49

↳ Poissonniere du Gare de l'Est



STOCK GAMES MONTPARNASSE

4 rue Campagne-Première
75014 PARIS

Tel : (1) 43 35 32 10

Metro Raspail ou Vavin



JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU 1990 F
CD ROM JAGUAR 1990 F
JOYPAD JAGUAR 249 F
DINO DUDES 399 F
CRESCENT GALAXY 449 F
VAL D'ISERE 449 F
RAYMAN 449 F
IRON SOLDIER 449 F
TEMPEST 2000 449 F
WOLFENSTEIN 3D 449 F
SPACE WARS 449 F
RAIDEN 449 F
SYNDICATE 449 F
THEME PARK 449 F
CLUB DRIVE 449 F
DRAGON 449 F
CHECKERED FLAG II 499 F
ALIEN VS PREDATOR 499 F

SUPER NINTENDO

BOMBER MAN 2 399 F
LEMMINGS 2 399 F
LE ROI LION 429 F
SPARKSTER 429 F
ANIMANIACS 429 F
SECRET OF MANA 449 F
MORTAL KOMBAT 2 449 F
JUNGLE BOOK 449 F
VORTEX 449 F
STREET RACER 449 F
RETURN OF THE JEDI 449 F
BATMAN AND ROBIN 449 F
SAMOURAI SHODOWN 479 F
PITFALL 479 F
SUPERMAN 479 F
EARTHWORM JIM 479 F
MICKEYMANIA 479 F
DONKEY KONG COUNTRY 499 F

MEGA DRIVE

TINY TOONS ALL STARS 349 F
BUBSY II 349 F
FIFA 95 379 F
EA TENNIS 379 F
NHL PA 95 379 F
PROBOTECTOR 379 F
SONIC AND KNUCKLES 399 F
JUNGLE BOOK 399 F
MORTAL KOMBAT 2 399 F
LE ROI LION 399 F
PITFALL 399 F
GENERATIONS LOST 399 F
PULSEMAN 399 F
ROCK 'N ROLL RACING 399 F
VIEW POINT US 399 F
RELAYER 429 F
SHINNING FORCE 2 429 F
SOLEIL/RAGNACENTI 429 F

COLECOLETT AOLTES

SUPER GAME BOY 429 F
JOYPAD MEGADRIVE 99 F
JOYPAD SUPER NINTENDO 99 F
ARCADE CARD DUO 599 F
ARCADE CARD PRO 649 F
QUINTUPLEUR NEC 79 F
JOYPAD NEC 79 F
ALIMENTATION SNES 99 F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG 129 F
CABLE RGB SNES/SFC 99 F
QUINTUPLEUR SNES/SFC 179 F
2 JOYPAD SNIN INFRA - ROUGE 249 F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE 249 F
ACTION REPLAY 2 SNIN 349 F
ACTION REPLAY 2 MD 349 F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV MD 99 F
ADAPTATEUR FX 60 HZ 79 F

3DO

3DO FRANCAISE + 1 JEU 2990 F
3DO PAL VERSION + 2 JEUX 3490 F
JOYPAD 3 DO 349 F
SHOCK WAVE 369 F
ROAD RASH 369 F
ALONE IN THE DARK 369 F
BURNING SOLDIER 369 F
GARDIAN WARS 369 F
WAY OF THE WARRIOR 369 F
SLAYER 369 F
DEMOLITION MAN 369 F
FIFA SOCCER 95 399 F
SUPER STREET FIGHTER X 399 F
SAMOURAI SHODOWN 399 F

SUPER 320

SUPER PUNCH OUT 399 F
LORD OF THE RINGS 399 F
ROBOTREK 449 F
NBA LIVE '95 479 F
NBA BASKETBALL '95 479 F
JOHN MADDEN NFL '95 479 F
PAGEMASTER 479 F
BONK'S ADVENTURE 479 F
DEMON' CREST 479 F
JURASSIC PARK 2 479 F
ILLUSION OF GAIA 479 F
ART OF FIGHTING 2 479 F
DONKEY KONG COUNTRY 479 F
FINAL FANTASY 3 499 F
DRAGON VIEW 499 F
ULTIMA RUINÉ 2 499 F

SEGA

SEGA 32 X 1390 F
DOOM 479 F
STAR WARS ARCADE 479 F
VIRTUA RACING DELUXE 479 F
METAL HEAD 479 F
AFTER BURNER 479 F

SEGA SATURN

SEGA SATURN NTSC 4490 F
VIRTUA RACING 599 F
DAYTONA USA 599 F
VIRTUA FIGHTER 599 F
RAMPO TEL
PANZER DRAGON TEL
CLOCKWORK KNIGHT TEL

NEO GEO

NEO GEO CD SEULE 3490 F
JOYSTICK NEO GEO 449 F
BURNING FIGHT 399 F
SUPER SIDE KICKS 2 429 F
ART OF FIGHTING 429 F
ART OF FIGHTING 2 429 F
FATAL FURY II 429 F
FATAL FURY SPECIAL 429 F
AGRESSORS DARK KOMBAT 429 F
SAMOURAI SHODOWN 2 429 F
KING OF THE FIGHTERS 94 429 F

NEO CD ROM

STRIDER ARC. CARD 499 F
POPFUL MAIL 499 F
CAL 3 299 F
Y'S 4 299 F
SPRIGGAN 199 F
RANAM 1/2 ADVENTURE 199 F
ART OF FIGHTING ARC. CARD 199 F
FATAL FURY ARC. CARD 199 F

RAMPAGE 59 F
PINBALL JAM 59 F
NINJA GAIDEN 59 F
SWITCHBLADE 2 59 F
TOURNAMENT CYBERBALL 59 F

NOUS RACHETONS TOUS VOS JEUX ET CONSOLES : REGLEMENT IMMEDIAT
VOUS VOULEZ LES MEILLEURS PRIX ? COMPARÉZ ET VENEZ NOUS VOIR !!!
CARTES DE FIDELITE : 1500 F DE JEUX ACHETES = 200 F CADEAU-AVOIR
SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION TEL : (1) 48.05 48.23
POUR TOUTES INFO : SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36 NEWS/OCCAZ/PROMO

+ DE 200 TITRES DIFFERENTS

DE 22 TITRES DIFFERENTS D'SPO

HORAIRE D'OUVERTURE : DU LUNDI AU VENDREDI DE 10 H 00 A 19 H 00

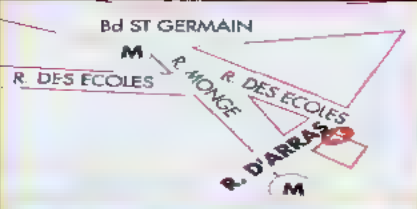
A L'OCCASION DE SES 2 ANS STOCK GAMES FETE SON ANNIVERSAIRE
PENDANT TOUS LE MOIS DE DECEMBRE
T-SHIRT CASQUETTE ETC... SERONT OFFERT !!!
STOCK GAMES VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL ET UNE BONNE ANNEE 1995

STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS A PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tel : (1) 44 07 04 61
Metro Cardinal Lemoine



STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte
75011 PARIS
Tel : (1) 48 05 48 23
Metro Republique



STOCK GAMES JUSSIEU

SUPER NINTENDO SEULE 499 F
STREET FIGHTER 2 39 F
WWF WRESTLEMANIA 99 F
PILOTW NGS 99 F
SUPER R-TYPE 99 F
ADDAMS FAMILY 99 F
BART'S NIGHTMARE 99 F
STAR WARS 99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO 99 F
E.D.F. 129 F
CASTLEVANIA IV 149 F
ROAD RUNNERS 149 F
MORTAL KOMBAT 149 F
F ZERO 149 F
GHOULS AND GHOSTS 149 F
SPIDERMAN 149 F
STAR WARS 149 F
DRAGON SLAIR 149 F
KICK OFF 149 F
KING ARTHUR 149 F
WORLD CLASS BASKET 149 F
SUPER ALESTE 149 F
BEST OF THE BEST 149 F
JURASSIC PARK 149 F
DRAGON BALL Z JAP 149 F
OUT OF LUNCH 149 F
PIERRE LE CHEF 149 F
ALFRED CHICKEN 149 F
BATTLE SHIP 149 F
ADVENTURE ISLAND 149 F
TOP GEAR 149 F
ALADDIN 149 F
TORTUES NINJA 199 F
JIMMY CONNORS 199 F
PLAYER MANAGER 199 F
PSG 199 F
ALIEN 3 199 F
SUPER PROBOTECTOR 199 F
FIGHTING SPIRIT 199 F
ZELDA US 199 F
MARIO ALL STARS 199 F
BOB 199 F
MR NUTZ 199 F
COOL SPOT 199 F
MAGICAL QUEST 199 F
MARO KART 249 F
NHLPA HOCKEY 93 249 F
NIGEL MANSELL 249 F
DRAGON BALL Z N°3 JAP 249 F
F1 POLE POSITION 249 F
MECHWARRIORS 249 F
MYSTIC QUEST 249 F
SIM CITY 249 F
WORLD HEROES 249 F
YOUNG MERLIN 299 F
EQUINOX 299 F
WOLFENSTEIN 3D 299 F
WORLD CUP USA 299 F
BOMBERMAN 93 299 F
RANMA 1/2 2 299 F
NBA JAM 349 F

STOCK GAMES JUSSIEU

NEO GEO SEULE 890 F
NEO GEO + 1 JEU A 249F 1090 F
NAM 1975 249 F
CYBER LIP 249 F
KING OF THE MONSTER 249 F
MAGICIAN LORD 249 F
SUPER SPY 249 F
RIDING HERO 249 F
BLUE'S JOURNEY 249 F
BASEBALL 2020 249 F
NINJA COMBAT 249 F
BURNING FIGHT 249 F
JOY JOY KID 249 F
ALPHA MISSION 2 249 F
SENGOKU 249 F
BASEBALL STAR 249 F
GHOST PILOTS 249 F
FATAL FURY 249 F
CROSSED SWORD 249 F
EIGHT MAN 299 F
TRASH RALLY 299 F
WORLD HEROES 299 F
ART OF FIGHTING 349 F
FOOTBALL FRENZY 349 F
FATAL FURY 2 399 F
SENGOKU 2 399 F
ROBO ARMY 399 F
WORLD HEROES 2 399 F
MUTATION NATION 399 F
SOCCER BRAWL 399 F
SUPER SIDEKICKS 399 F
FATAL FURY SPECIAL 499 F
BASEBALL STAR 2 599 F
LAST RESORT 599 F
SPINMASTER 599 F
VIEW POINT 699 F
SAMOURAI SHODOWN 899 F
ART OF FIGHTING 2 699 F
SUPER SIDES KICK 2 699 F

NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX
D'OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS *
CONTACTEZ-NOUS
TEL (1) 44.07.04.61
FAX (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo
en 24 h ou 48 h

dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Tous les jeux sont testés et garantis.

STOCK GAMES REPUBLIQUE

MEGADRIVE SEULE 399 F
SONIC 39 F
ALTERED BEAST 49 F
ARRON FLASH 79 F
QUACKSHOT 79 F
BATMAN 99 F
FANTASIA 99 F
STRIDER 99 F
SONIC 2 99 F
MERCOS 99 F
MCKEY AND DONALD 99 F
TERMINATOR 99 F
SPLATTER HOUSE 2 99 F
CASTLE OF ILLUSION 129 F
CHUCK ROCK 129 F
FATAL REWIND 129 F
JURASSIC PARK 129 F
SHINOBI 129 F
STREET OF RAGE 129 F
STREET OF RAGE 2 129 F
XMEN 129 F
ASTER X 149 F
HAUTING 149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 149 F
F22 INTERCEPTOR 149 F
TERMINATOR 2 149 F
FATAL FURY 149 F
COOL SPOT 149 F
ALADDIN 149 F
ROLLING THUNDER 2 149 F
MORTAL KOMBAT 149 F
STREET FIGHTER 2' 149 F
ECCO THE DOLPHIN 199 F
FLASH BACK 199 F
SUNSET RIDERS 199 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE 199 F
TINY TOONS 199 F
FIFA SOCCER 199 F
THUNDER FORCE 4 249 F
ETERNAL CHAMPION 249 F
NBA JAM 299 F
LAND STALKER 299 F

STOCK GAMES REPUBLIQUE

CORE GRAFX SEULE 399 F
CYBER CORE 69 F
TOY SHOP BOYS 69 F
VIGILANTE 69 F
RABIO LEPJS SPECIAL 69 F
1943 69 F
CYBER COMBAT POLICE 69 F
POWER ELEVEN 69 F
PC KID 2 149 F
LEGEND OF HERO TONMA 149 F

PLLS DE 200 JEUX NEU ET CD

STOCK GAMES REPUBLIQUE

JOHN MADDEN FOOTBALL 149 F
WING COMMANDER 199 F
THE HORDE 199 F
SEWER SHARK 199 F
JURASSIC PARK 199 F
NIGHT TRAP 199 F
WAY OF THE WARRIORS 249 F

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE

A RENVoyer A : **STOCK GAMES**
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS TEL (1) 44 07 04 61

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CP : VILLE : TEL :

REGLEMENT	TITRES	CONSOLES	QT	PR
• CARTE BLEUE				
N° CARTE BLEUE				
DATE D'EXPIRATION				
• MANDAT-LETTRE				
• CONTRE-REMBOURSEMENT				
• CHÉQUE				
SIGNATURE				
FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)				
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)				

Entrez

dans une nouvelle dimension !!!



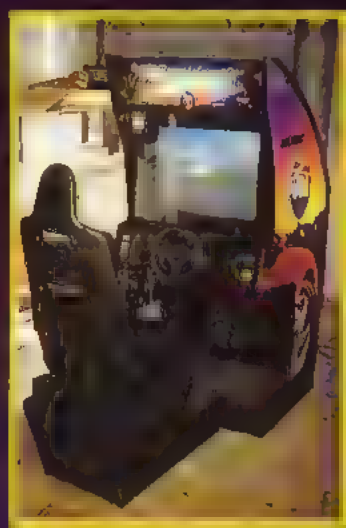
Cruis'n USA

MIDWAY / NINTENDO

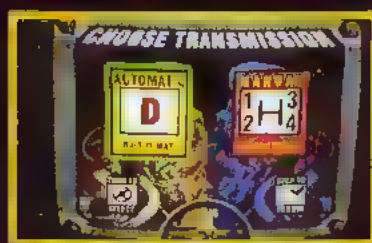
Après une montagne de spéculations en tout genre : sortira, sortira pas, sortira peut-être, sortira jamais, dans deux ans, cette année... nous avons enfin pu approcher l'Ultra 64 de Nintendo. On y a joué, c'est super beau, ça bouge super bien, en fait c'est tout simplement génial ! Comme prévu, Nintendo sort l'Ultra 64 d'abord en arcade en collaboration avec la société Midway-Williams avant d'inonder le marché des consoles de salon avec une version un peu moins puissante. C'est un peu dommage de nous faire rêver avec ces deux jeux, Cruis'n USA et Killer Instinct, tout en sachant bien qu'il ne seront pas tout à fait identiques à ceux que nous pourrions avoir sur cette future console. Enfin bon, si vous avez l'occasion d'apercevoir ces deux bornes dans une salle, n'hésitez pas un seul instant et essayez-les juste au moins pour fêter le retour de Nintendo en arcade et voir de quoi ils sont capables. De toute manière, vous ne devriez pas le regretter.

La technologie Ultra 64 est enfin arrivée jusqu'à nous, petits Français loin de tout avec Cruis'n USA. D'ailleurs, pour ceux qui ne seraient pas très réveillés, je vous signale que l'on avait déjà abordé le sujet Cruis'n USA le mois dernier, à propos du salon Amusexpo'94. Il est le premier fruit de l'union entre Midway et Nintendo. Par contre, au point de vue technologique, c'est assez déroutant, car il n'y a pas une si grande différence avec ses adversaires : Ridge Racer de Namco et Daytona USA de Sega. Enfin, parcourrez ces quelques pages pour mieux vous faire une idée de ce phénomène Ultra 64.

Avant de vous lancer sur l'asphalte brûlant avec votre bolide d'acier, vous feriez mieux de choisir un mode de sélection des vitesses, manuel ou automatique, en fonction de votre degré de maîtrise du jeu. Sinon, ce sera une vraie galère : ce sera comme si vous faisiez du slalom entre les autres voitures sur le périph, à 18h00.



Il existe plusieurs modèles de meubles pour Cruis'n USA. Voici la version assise normale, mais il y a aussi la version de luxe avec une voiture qui bouge en fonction de l'action. D'autre part, il semblerait que Midway sorte un meuble droit (c'est-à-dire un meuble avec volant où vous jouez debout).



Cruis'n USA nous propose dix circuits différents dont les localités sont éparpillées à travers tous les États-Unis, et une course entière en direct de la côte Est à la côte Ouest. Vous me direz, il fallait s'y attendre vu le titre du jeu. En ce qui concerne les autres circuits, ils sont présentés selon leur niveau de difficulté. Alors ne jouez pas les gros chauds de la galère, et commencez soit avec des niveaux "easy".

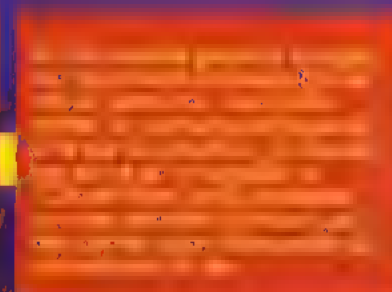
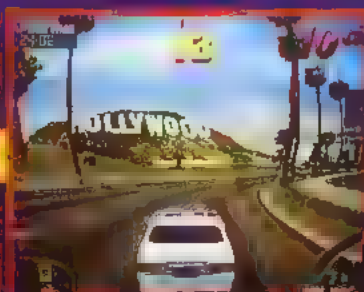
L'ASTUCE QUI TUE !!!



Vous avez donc le choix, normalement, entre quatre bolides. Mais si vous appuyez sur les boutons de sélection des vues, vous verrez apparaître trois nouveaux monstres de fer à la place des véhicules de gauche. En fait, jetez la ferraille, changez pas. Ainsi, vous pourrez sélectionner un 4x4 du genre jeep à la noix, un bus scolaire jaune comme aux States, et une voiture de flic. D'ailleurs, s'il y en a un parmi vous qui trouve comment mettre la sirène en marche, qu'il m'appelle derechef, car j'ai tout essayé en vain.

Julien alias
Le Chef des Nains

LES DIFFÉRENTS MODES DE VUE.



Decidément vous persistez à traîner en Californie car vous voilà sur le Golden Gate à San Francisco. Heureusement que ce n'est pas une heure de pointe car vous vous retrouveriez bloqué comme dans une boîte à sardines. D'ailleurs ce serait génial un niveau où il faut stagner entre les voitures durant un embouteillage. Dommage que personne ne n'y ait pensé !



On continue bien sagement notre voyage à travers les States, et on se retrouve dans les "rookies" avec une forêt de séquoïas, des arbres géants. Et le pire dans tout ça, c'est que l'animation ne ralentit pas à un seul instant, sauf si vous arrêtez d'accélérer bien sûr.



De retour vers les grandes cités américaines nous sommes maintenant à Chicago.



Nous voilà maintenant dans le désert de l'Arizona. J'espère qu'il ne nous ont pas fait passer dans un champ de tir pour essais d'armes nucléaires. Car c'est le genre de truc que je n'aimerais pas me prendre à la trombine.



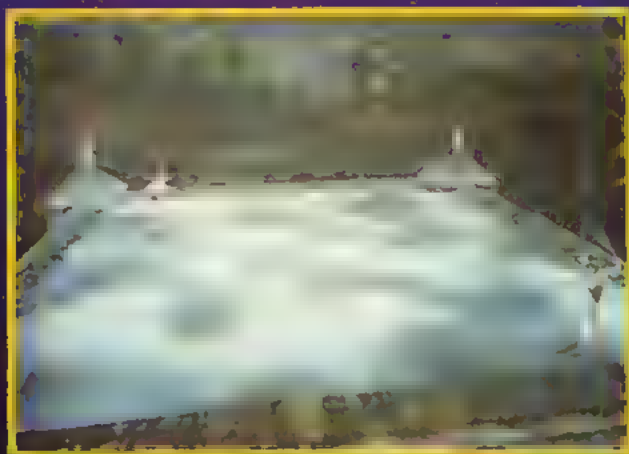
**64
ULTRA**

KILLER INSTINCT

MIDWAY / NINTENDO

Voici donc le deuxième hit tant attendu par tous les fans de baston en arcade utilisant la technologie Ultra 64. Killer Instinct est présenté aujourd'hui comme une petite révolution en matière de jeu de baston. Sachez que, pour ma part, c'est du jamais vu, et que j'espère bien voir une tonne de jeux de cette qualité graphique à l'avenir.

**Julien alias
Le Chef des Nains.**



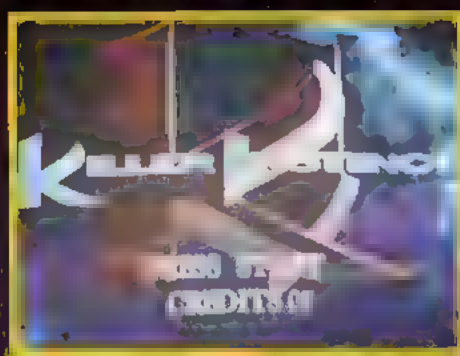
Si les deux combattants s'éloignent l'un de l'autre, la caméra va effectuer un zoom inversé pour que vous puissiez toujours suivre l'action. Cela évite en fait au joueur de se retrouver coincé contre l'écran, parce que son adversaire n'a pas bougé. Ainsi, les seules limites qui vous sont imposées, sont celles du décor.

Sachez tout d'abord que Killer Instinct est le tout premier jeu d'arcade de baston en temps réel affiché en haute résolution. C'est vraiment une première mondiale au point de vue technologique. Pour ce qui est du jeu en lui-même, vous aurez à choisir entre dix combattants qui sont par ordre alphabétique : Combo, Fulgor, Glaucus, Jago, Meltdown, Orchid, Riptor, Sabrewulf, Spinal, Thunder. Bien évidemment, ils possèdent tous leurs propres pouvoirs spéciaux pour détruire leur adversaire. Vous avez aussi à votre disposition une série de quinze combinaisons de coups pour chaque personnage. Le jeu possède dix décors tous plus beaux les uns que les autres. Enfin, lorsque les deux combattants s'éloignent l'un de l'autre, la vue du jeu se recule et vous laisse apercevoir la totalité du niveau. Voilà pour ce jeu fabuleux d'une autre dimension, la dimension Nintendo.

Vous avez donc le choix entre dix combattants. Certains, comme Thunder, possèdent des armes externes (des haches dans ce cas présent). Mais ne vous inquiétez pas, ce n'est pas cela qui fera la différence entre les différents persos, car les autres se rattrapent avec leurs pouvoirs spéciaux.



Avant chaque combat, une séquence animée mettant en scène les deux adversaires servira d'introduction au combat qui va suivre. C'est super beau; j'en suis malade.



Le titre est très stylisé, et à la fois très efficace. En fait, je voulais montrer cette photo pour vous mettre en garde contre les salles qui risquent de monter les prix des parties, alors qu'il n'y a aucune raison qu'elles le fassent, si ce n'est le désir de vous escroquer.



Notre petite Orchid vient de nous sortir un pouvoir avec son épée de feu, le malheureux Riptor ne sait pas quoi faire face à cette puissance inconnue de ceux de son race. Il est vrai qu'il nous vient directement de la préhistoire, il faut le comprendre, le pauvre vieux.



Regardez bien à droite sur la photo, et vous vous apercevrez que Meltdown est en train de préparer un sale coup à son ami de toujours Sabrewulf. Celui-ci va-t-il réussir à éviter ce coup de fourbe ou bien va-t-il se le manger en pleine poire ? Et s'il s'en sort, quelle sera sa réaction face à la trahison de Meltdown en qui il avait une entière confiance ? Eh bien, vous le saurez dans le prochain épisode.



LEADER GAMES

13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République

(1) 48 06 68 30

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30
sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

**NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES
AU PLUS HAUT COURS**

LEADER



LE SPECIALISTE DES JEUX

**COMMANDE
EXPRESS**
48 06 68 30
Règlement CB
LIVRAISON SOUS 48 H



2990 F



3290 F



TEL.



TEL.

SUPER-NINTENDO

STUNT RACE FX	449 F
SPARKSTER	369 F
ACTRAISER II	369 F
INDIANA JONES	399 F
RETOUR DU JEDI	399 F
STREET RACER	399 F
MORTAL KOMBAT II	439 F
MARIO KART	199 F
F-1 POLE POS. II	399 F
DRAGON	369 F
BOMBERMAN II	399 F
LION KING	349 F
VORTEX	399 F
EARTHWORM JIM	399 F
SECRET OF MANA	449 F
LES SCHTROUMPFS	389 F
FIFA SOCCER	349 F
SUPER METROID	399 F
MEGA MAN X	399 F
LIVRE DE LA JUNGLE	399 F
SAMOURAI SPIRIT	449 F
PITFALL	449 F
ANIMANIACS	399 F
SAILOR MOON	449 F
MICKY MANIA	449 F
SHAQ FU	389 F
DONKEY KONG COUNTRY	449 F
MICHAEL JORDAN	449 F
GHOUL PATROL	399 F
NBA LIVE 95	389 F

SUPER NES (USA)

SOCCER SHOOT OUT	399 F
BREATH OF FIRE	399 F
SUPER ST. FIGHTER II	449 F
BLACK THORNE	399 F
ILLUSION OF GAIA	449 F
DONKEY KONG COUNTRY	449 F
DEMON'S QUEST	449 F
FINAL FANTASY III	449 F
VORTEX	449 F
CAPT. COMMANDO	449 F
BONKERS	399 F
GREAT CIR. MYSTERY	399 F
WORLD HEROES II	399 F
AERO THE ACROBAT II	399 F
BUBSY II	399 F
ROBOTREK	399 F
EARTH WORM JIM	449 F

NEO-GEO/CD

NEO-GEO CD	3290 F
NEO GEO (OCCASION)	990 F
JOY NEO GEO	TEL.
CD ART OF FIGHTING II	419 F
CD SAMOURAI SPIRIT	419 F
CD SIDE KICK II	419 F
CD FATAL FURY SPECIAL	419 F
CD LAST RESORT	379 F
CD ART OF FIGHTING	379 F
CD AERO FIGHTER II	419 F
CD TOP HUNTER	419 F
CD KING OF FIGHTERS '94	419 F
SAMOURAI SPIRIT II	TEL.
KING OF FIGHTERS '94	TEL.

**OFFRE SPECIALE
NEO-GEO CD +
KING OF FIGHTERS '94
3590 F**

MEGADRIVE

SYSTEM 32X	TEL.
VIRTUA RACING (32X)	TEL.
STAR WARS (32X)	TEL.
SUPER STREET FIGHTER II	449 F
URBAN STRIKE	349 F
MORTAL KOMBAT II	399 F
SONIC & KNUKLES	399 F
SHINING FORCE II	449 F
BUBSY II	399 F
FLUNK	399 F
FIFA 95	379 F
LION KING	429 F
SPARKSTER	449 F
SAMOURAI SPIRIT	TEL.
ANIMANIACS	399 F
PROBOTECTOR	399 F
MISTER NUTS	399 F
EARTH WORM JIM	429 F

SUPER-FAMICOM

SAMOURAI SPIRIT	499 F
FATAL FURY SPECIAL	389 F
DRAGON BALL Z IV	349 F
SUPER METROID	249 F
RANMA 1/2 IV	199 F
MUSCLE BOMBER	299 F

3 DO

CONSOLE 3 DO SECAM	2990 F
FIFA 95	379 F
SAMOURAI SPIRIT	TEL.
VR STALKER	379 F
ROAD RASH	379 F
SLAYER	379 F
THEME PARK	379 F
MEGA RACE	379 F
SUPER STREET FIGHTER	TEL.
STAR WARS	TEL.
JAMMIT	379 F

SEGA SATURN

SEGA SATURN	TEL.
ALIEN TRILOGY	TEL.
ECCO THE DOLPHIN	TEL.
VIRTUA FIGHTER	TEL.
VIRTUA COP	TEL.

SONY PS-X

SONY PS-X	TEL.
RIDGE RACER	TEL.
TOSHINDEN	TEL.
KING'S FIELD	TEL.
ALIEN TRILOGY	TEL.
DUEL	TEL.

**AUTRES TITRES
ET CONSOLES
NOUS
CONTACTER**

**POUR TOUT ACHAT
SUPERIEUR A 1000 F
CASSETTE VIDEO
LE RETOUR DE 30 JOURS
OFFERT**

GOODIES & VIDEOS

FIGURINES SUPER NINTENDO 10 F - 110 F

CARDASS, POSTER, MANIACS VIDEOS
ET AUTRES ARTICLES EN BOUTIQUE
LE RETOUR DE 30 JOURS

CASSETTES VIDEO 10 F - 149 F

CASSETTES VIDEO 10 F - 149 F

N°1 LA POURSUITE DU CHASSEUR 49 F

N°2 LE ROBOT 49 F

N°3 LE COMBAT 49 F

N°4 LA MENACE 49 F

N°5 LA REVANCHE 49 F

N°6 100 000 DOLLARS DE METAL 49 F

N°7 L'OFFENSIVE 49 F

N°8 BROU 49 F

ou 500 F LES CLIENTS AUX CHOIX

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM	PRENOM
ADRESSE	
VILLE	
TEL	
CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires 30 F / Consoles 50 F)	+ F
TOTAL A PAYER	F
REGLEMENT : <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE	
<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> BANQUE	
DATE D'EXPIRATION	
SIGNATURE (obligatoire)	

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H dans la limite des stocks disponibles

Pr. ou offres rev. sans préavis. Ces pr. ne sont valables que pour la vente par correspondance.

Les Astuces de Tonton

Attention, question pour un grugeon ! *Tip* ! Quelle est la rubrique en cinq pages qui, tous les mois, vous révèle plein de secrets en tous genres, vous dévoile tous les passages cachés et les select stages et qui vous permet de finir les jeux en deux temps et trois mouvements sans vous casser la tête ? C'est... mais non, pas Docpad enfin !! Bon, je passe pour cette fristci, mais gare le mois prochain !! Alors, amusez-vous bien avec les bonnes astuces préparées par moi-même ainsi que mon compère Tonton Émile que je remercie pour son aide ô combien efficace.

ACTION REPLAY SNES

JOE ET MAC'S
VIES INFINIES JOUEUR 1
7E02 3304
VIES INFINIES JOUEUR 2
7E02 7304
.....

JURASSIC PARK
POUR VOIR LA FIN 7E03
0077

ARME 1 INFINIE
7E02 8CCE
ARME 2 INFINIE
7E02 95AA
.....

SUPER SHYRON'S
ÉNERGIE INFINIE
CODE FF37E900FF
.....

**KRUSTY'S
FUN HOUSE**
COMES ILLUSION
7E03 258A
ÉNERGIE INFINIE
7E11 A463
.....

MARIO PARTY
VIES INFINIES (JEUX)
7F00 1803

**WHERE IN
THE WORLD
IS CARMEN SAN DIEGO**

MEGADRIPE

Pour capturer Corgar, il vous
suffit simplement d'entrer le
code "MJDFPDG".

YUYU HAKUSHO MAKYOTOISSEN

MEGADRIPE

Le mode charge :

Vous l'ignorez peut-être, mais il est possible dans ce jeu de "charger" ses attaques d'énergie, ceci dans le seul but de balancer un énorme boulet à l'adversaire. Pour cela, vous devrez procéder de la manière suivante :

Faites le mouvement pour réaliser un projectile normal (bas, bas-avant, avant) et appuyez sur le bouton correspondant (A, B, ou C), sans le relâcher. Attendez d'avoir atteint le niveau de puissance nécessaire avant de relâcher le bouton, et vous verrez le gros projectile partir vers votre adversaire.

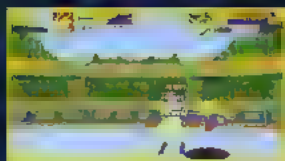
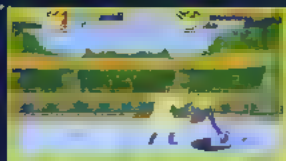
Pour pouvoir concentrer sa force intérieure et le rebalancer plus tard, il vous suffit de concentrer le pouvoir, comme si vous vouliez le balancer, mais au lieu de relâcher le bouton, une fois l'énergie à votre maximum, contentez-vous de faire tourner votre personnage sur lui-même (s'il est vers la gauche, appuyez vers droite). L'énergie aura disparu des mains du personnage que vous dirigez. Puis, au moment voulu, faites la manipulation d'une attaque normale, et à surprise, au lieu du tir ridicule habituel, c'est l'énorme boule d'énergie qui surgit des mains du personnage, sans aucune concentration. Très utile pour dérouter l'adversaire.

Les fatalités :

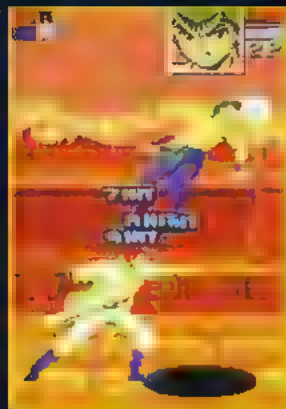
lorsque vous aurez perdu les trois-quart de votre vie, vous aurez la possibilité de faire ce que l'on appelle des "fatalités" ou encore des "finishing moves". Pour cela, il faut avoir sa barre d'énergie à fond.

Grey

Urmasshi Yousuke : Reikô Rush. Avant, Bas, Avant puis A:

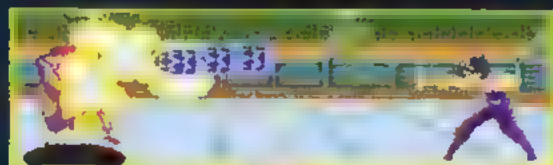


Kuwahara Kazuma : Reiken Ranbu.
Bas, Bas, Avant puis A (à faire au corps à corps).



Stephane

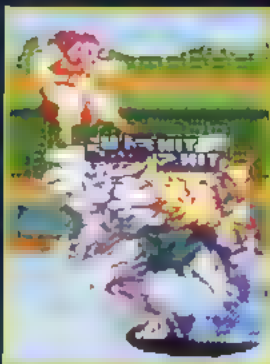
Hiei : Jû Ensatou Kokuryû Ha. Bas, Avant; Bas, Avant puis A.



KokuRyû Shokan.
même mouvement,
mais dirigez le
dragon sur Hiei : le
dragon se fondra
en lui et le rendra
deux fois plus
puissant.



Chô : Suifûron Kyaku Bas,
bas-avant, avant, avant-haut
puis A.



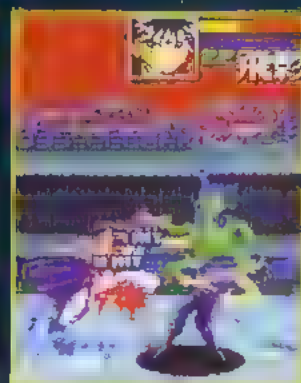
Tōguro Otoko : 100 % chô
ou 100 % Bas, avant, bas,
avant puis A.



Itsumi : Jikô Ketsu . Un
tour complet avec le paddle,
très très rapide, puis A et B
simultanément.



Kurama : Yôku Henge . Bas, Avant, Bas puis A (plus pratique proche de l'eau)



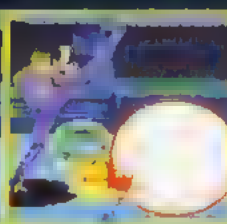
Gouki : Reikô Randa Avant, Bas, Avant, puis A.



Tōguro Ani : Rôbû Ken. Avant;
bas, avant, bas, avant puis A.



Sensui : Kyôrai Resshûkôkyû Ha.
Avant, bas, avant, bas puis A.



Jin : Idô Bakufû
Shôheki. Bas, bas,
avant puis A.



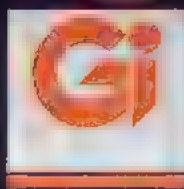


NEO-GEO CD RÉ



Agressors of dark Komboat
Super SideKicks 2
102 106 118 150 178 1
The King of Fighters 94
Samurai Shodown

Avec 56 MEGA-BITS de mémoire, des graphismes "crystal" époustouffants, un son de qualité CD, une jouabilité toujours inégalée, et plus de 50 Hits originaux, le NEO-GEO CD s'impose plus que jamais comme la référence des consoles du futur... Et avec des logiciels à partir de 449 FF (prix public conseillé) ... Rien ne pourra plus vous arrêter !!



INVENTE L'ARCADE



6 202 MEGS sur CD
à partir de 449F*

2
Special

The Future Is Now

SNK

Price Public Conseil

Les Astuces de Tonton Stéphane

ASTÉRIX ACTION REPLAY

MASTER SYSTEM

Niveaux avec Obélix :

- 00C1 4501 Niveau 1-2 (prairie)
- 00C1 4502 Niveau 2-1 (forêt)
- 00C1 4503 Niveau 2-2 (forêt)
- 00C1 4504 Niveau 2-3 (forêt)
- 00C1 4505 Niveau 2-4 (forêt)
- 00C1 4506 Niveau 2-5 (forêt)
- 00C1 4507 Niveau 3-1 (gratte)
- 00C1 4508 Niveau 3-2 (gratte)
- 00C1 4509 Niveau 4-1 (fond de la mer)
- 00C1 450A Niveau 4-2 (bateau)
- 00C1 450B Niveau 4-3 (bateau)
- 00C1 450C Niveau 4-4 (étape de bonne fortune)
- 00C1 450D Niveau 4-5 (bateau)
- 00C1 450E Niveau 4-6 (bateau)
- 00C1 450F Niveau 4-7 (bateau)
- 00C1 4510 Niveau 5-1 (désert)
- 00C1 4511 Niveau 5-2 (désert)
- 00C1 4512 Niveau 5-3 (étape de bonne fortune)
- 00C1 4513 Niveau 5-4 (ruines)
- 00C1 4514 Niveau 5-5 (ruines)
- 00C1 4515 Niveau 5-6 (ruines)
- 00C1 4516 Niveau 5-7 (ruines)
- 00C1 4517 Niveau 6-1 (temple)
- 00C1 4518 Niveau 6-2 (temple)
- 00C1 4519 Niveau 6-3 (temple)
- 00C1 451A Niveau 6-4 (temple)

CITERNE Alot

WOLFENSTEIN

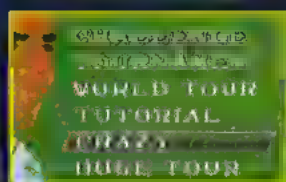
Pour choisir votre niveau, appuyez simultanément sur les boutons 1, 3, 7 et 9 à l'écran de départ.

Pour jouer en mode "Dieu", appuyez sur les touches 4, 5, 6 et 8 durant la partie. Pour faire le plein de munitions, entrez le code suivant: 4, 9, 9, 6.

ASTUCE PETE SAMPRAS

MEGADRIVE

Et voici, une astuce pour avoir deux nouvelles options dans Pete Sampras sur Megadrive, un fabuleux jeu de tennis.



À l'écran d'options, choisissez le mode World Tour.

Ensuite, prenez le perso que vous désirez, puis n'entrez pas votre nom, allez directement dans le menu des passwords.

...et entrez le code ZEPPELIN.

Vous aurez alors deux nouvelles options Crazy Tennis et Hugo Tour.



Le but de Crazy est mieux défini, car il faudra atteindre un certain nombre de points, pour passer au niveau suivant.

Et maintenant, voici quelques codes pour le World Tour :

- 1.START-STUTTGART / 2.CAR-TOKYO / 3.VEGAN-WASHINGTON
- 4.START-DUSSELDORF / 5.LCD-PARIS / 6.WALL-MONTREAL
- 7.SINKORSWIM-BARCELONA / 8.SHELF-SAN FRANCISCO
- 9.WINDOW-BOMBAY / 10.POOL-LONDON

EMME

URBAN STRIKE

MEGADRIVE

9NHLGDW6SYL pour un niveau secret en plein Mexique

Entrez le code 9NHLGDW6SYL.



ASTUCE STUNT

RACE FX

SUPER NINTENDO

Voici une astuce légèrement bide, pour un jeu qui l'est tout autant.

Au départ du mode "deux joueurs", laissez la seconde commande sans joueur.

Miracle, la seconde voiture part toute seule ! Formidable, non ?

EMME



☎ : (1) 43 79 12 22
FAX : (1) 43 79 11 05

POWER GAMES

**NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES
CONDITIONS DU MARCHÉ SUR : • MEGADRIVE, MEGA CD • NEO GEO
NEC • SUPER FAMICOM, SUPER NES, SUPER NINTENDO.
RÈGLEMENT IMMÉDIAT OU BON D'ACHAT**

ART OF FIGHTING 2	449F	FINAL FANTASY III <i>us</i>	499F
ILLUSION OF GAIA <i>us</i>	449F	JOHN MADDEN 95 <i>us</i>	479F
LORD OF THE RING <i>us</i>	449F	SUPER PUNCH OUT <i>us</i>	399F
DRAGON VIEW <i>us</i>	499F	NHL PA HOCKEY 95 <i>us</i>	479F
BLACKTHORN <i>FR</i>	429F	BONK'S ADVENTURES	449F
DEMON 'S CREST <i>us</i>	479F	THE SYNDICATE	449F
DRAGON BALL Z 3 <i>JAP</i>	429F	PITFALL ADVENTURES <i>FR</i>	449F
POWERDRIVE <i>FR</i>	449F	ACTRAISERS 2 <i>FR</i>	449F

EARTHWORM JIM	479F	LE ROI LION <i>NEW</i>	429F
F1 POLE POSITION 2 FR	449F	STREET RACER FR	449F
MORTAL KOMBAT 2	479F	BOMBERMAN 2 <i>NEW</i>	399F
MICKEYMANIA <i>NEW</i>	479F	SECRET OF MANNA	449F
SHAQ FU	449F	SPARKSTER <i>ACTION</i>	399F
ANIMANIACS	429F	BATMAN ET ROBIN <i>ACTION</i>	449F
NBA LIVE 95	479F	SAMURAI SHODOWN <i>FR</i>	479F
TINY TOON WILD SPORTS	449F	ZOMBIES 2 <i>FR</i>	449F
INDIANA JONES	449F	DRAGON <i>FR</i>	429F

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
CAPCOM FIGHT. STICK	199F
JOYPAD MD / SINI	99F
2 JOYPAD INFRA ROUGE	249F
QUINTUPLEUR SNIN	179F

CONSOLE 3DO PAL	TEL.
REBEL ASSAULT	389F
MEGARACE	389F
RISE OF THE ROBOTS	389F
THEME PARK	389F
DEMOLITION MAN	389F
FIFA SOCCER	389F
DRAGON BALL Z	TEL.
SUP. STREET FIGHTER X	429F
ORION OFF ROAD	389F

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	599F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	690F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	590F
STREET FIGHTER 2	99F	ZELDA 3 FR	199F
SUPER RTYPE	99F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	149F	DENNIS LA MALICE	199F
PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
EDF	149F	DOUBLE DRAGON	199F
ARME FATALE	149F	SPACE ACE	199F
ROBOCOP 3	149F	AXELAY	199F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	199F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	199F
BLAZING SKIES	149F	STREET FIGHTER TURBO	199F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	VAL D'IZERE CHAMP.	249F
STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	149F	GOOF TROOP	249F
SUPER TENNIS	149F	MR NJTZ	249F
JURASSIC PARK	149F	NHLPA 93	249F
KO BOXING	149F	MARIO KART	249F
ROBOCOP 3	149F	MAGICAL QUEST	249F
WING COMMANDER	149F	BOMBERMAN 93	249F
CONTRA 3	149F	COOL SPOT	249F
TORTUE NINJA	149F	DRAGON BALL Z	249F
ADVENTURE ISLAND	149F	F1 POLE POSITION	249F
DRAGONSLAIR	149F	SIM CITY	249F
BULLS VS BLAZERS	199F	POCKY ET ROCKY	249F
ALIEN 3	199F	FLASHBACK	249F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	249F
JOE ET MAC	199F	BUGGS BUNNY	299F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	299F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX NEUF	299F
SUPER SWIV	199F	STUNT CAR FX US	329F
DRAGON BALL Z JAP	199F	NBA JAM	349F
CASTLEMANIA 4	199F	FIFA SOCCER	299F
FINAL FIGHT	199F	SUPER METROID	349F
POPULOUS	199F	DRAGON BALL Z 2 fr	399F
HOOK	199F	MORTAL KOMBAT 2	399F

LE ROI LION <i>NEW</i>	399F	FIFA 95 <i>NEW</i>	379
SHINING FORCE 2	449F	FLINK <i>NEW</i>	399
ECCO DOLPHIN 2	399F	SUPER PROBOTECTOR	379
SONIC KNUCKLES	399F	SOLEIL / RAGNACENTI FR	429
DRAGON <i>NEW</i>	399F	URBAN STRIKE	349
SPARXTER <i>NEW</i>	379F	MEGA BOMBERMAN <i>NEW</i>	399
TINY TOON ALL STARS	349F	SYNDICATE <i>NEW</i>	399
SHAQ FU <i>NEW</i>	399F	JOHN MADDEN 95	399
ROCK'N ROLL RACING	399F	MISTER NUTZ	399
EARTHWORM JIM	479F	NBA LIVE 95	399
NHL PA HOCKEY 95	399F	EA INTERNATIONAL TENNIS	399
ADAPTEUR 32 X	1390F	DOOM 32 X	TE
VIRTUA RACING 32 X	TEL.	STARWARS ARCADE 32 X	TE
SUPER MOTOCROSS	TEL.	SUPER AFTER BURNER 32 X	TE

NEO GEO CD + 2 JOY	TEL.
TOP HUNTER CD	499F
KING OF FIGHTERS 94 CD	549F
ART OF FIGHTING 2 CD	449F
SUPER SIDEKICKS 2 CD	449F
SAMURAI SHODOWN 2 CD	549F
AEROFIGHTERS 2 CD	499F
NEO GEO CONSOLE	990F
SAMURAI SHODOWN 2 CART	1590F
KING OF FIGHTERS 94 CART	1590F
SUPER SIDEKICKS 2 CART	799F
SAMURAI SHODOWN CART	699F
WORLD HEROES 2 CART	449F

BUDOKAN	95
SPIDERMAN	95
SHINOBI	95
QUACKSHOT	95
STREET OF RAGE	95
GYNOUNG	95
MOONWALKER	95
CHAKAN	125
LAST BATTLE	85
EUROPEAN CLUB SOCCER	125
JAMES POND 2	125
MERCS	125
BATMAN	125
TALESPIN	125
TOM JAM&EARL	125
XENON 2	145
TERMINATOR 2	145
ZOO	145
JAMES POND 3	145
GLOBAL GLADIATOR	145
OLYMPIC GOLD	175
TEAM USA BASKET	175
FATAL FURY	175
SONIC 2	175
NHL HOCKEY+NFL FOOT US	175
JURASSIC PARK	195
LOTUS 2	195
INTERNATIONAL RUGBY	195
THUNDERFORCE 4	195
FLASHBACK	195
ANOTHER WORLD	195
GENERAL CHAOS	195
FIFA SOCCER	195
ALLADIN	195
NHL PA 94	195
MORTAL KOMBAT	195
ZOMBIES	195
LANDSTALKER	295
VR RACING	295

MEGA NEWS :
VENEZ
DECOUVRIR LES
NOUVELLES
CONSOLES CD :
PS-X (SONY)
SATURN (SEGA)
FX (NEC)
NEO GEO CD .
DISPO DEC/JAN
TEL!!

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

NOM :	PRENOM :	TEL :
-------	----------	-------

ADRESSE : CP : VILLE :

PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE

CARTE BLEUE . | | | | | | | | | | | | | | | | | DATE D EXP /

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

Les Astuces de Tonton Stéphane

ART OF FIGHTING

INFO G60

Avec Rye ou Robert : quand on n'a presque plus d'énergie, faire : arrière, diagonale-arrière-bas, bas, diagonale, avant-bas, avant + A et C simultanément. (Il faut avoir beaucoup de magie).

DOUBLE DRAGON V

SUPER NINTENDO

Pour obtenir deux points supplémentaires de compétences, il faut, à l'écran de menu, exécuter la manip suivante : Haut, C, B, A, Bas, A, B, C, Gauche, C, B, A, Droite, A, B, C.

BLAZING GAMES

Pour être invulnérable, entrez le code suivant : A, I, Q, Y.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

MEGADRIVE

Pour avoir dix secondes de temps supplémentaires, commencez une partie, appuyez sur Start, et entrez ensuite le code suivant : A, B, B, A, A, B, B.

CHUCK ROCK 2

MEGADRIVE

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur "B, A, droite, A, C, haut, bas, A" et enlevez la pause, puis faites A et haut. Vous passerez alors directement au stage suivant.

DYNAMITE HEADDY

MEGADRIVE

Pour avoir le stage select, aller sur l'option "game start" et appuyez sur C, A, gauche, droite, B. Puis faites tout de suite Start. Pour avoir un défilement de tous les sprites du jeu, allez sur "option" et appuyez sur C, A, gauche, droite, B.

.Grog



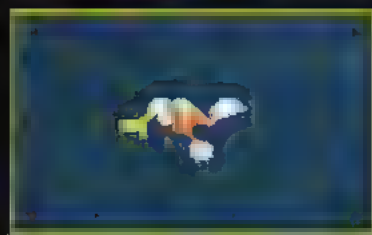
Pendant la page titre faites : C, A, gauche, droite, B.

Un super select stage!



Qui vous permettra de faire une petite visite aux boss.

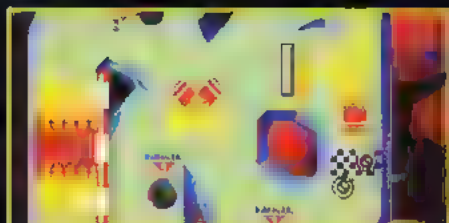
Et regarder tous les sprites du jeu.



COSMIC SPACEHEAD

MEGADRIVE

Voici deux petites astuces pour un formidable soft que Trazom est très fier d'avoir fini !
À l'écran de titre, faire : A, B, C, A, B, C, B et Start.



Vous jouerez alors dans un niveau assez étrange, nommé Dodgem's.



Pour voir le Slide Show du jeu, il faut faire : A, B, C, A, B, C et Start à l'écran de titre.

DINO DUDES

JAGUAR

Voici les level codes :

21 : CANVAS SAIL	31 : SODA FOUNTAIN
22 : GOLDEN ERA	32 : PARKING SPACE
23 : WIDE SEAT	33 : PIZZA DUDE
24 : BAD KARMA	34 : CROW FLIES
25 : CRASH BARRIER	35 : TILED ROOF
26 : LIME GLASS	36 : SLATE MISSING
27 : SURFS UP	37 : OPENING TIME
28 : PENAL COLONY	38 : INNER PEACE
29 : RELIANT ART	39 : BAD DOG
30 : TRIAL DANCE	40 : SOUR BELLY
	POUZERATE Ludovic

DRAGON'S LAIR

SEGA CD

Pendant le jeu, faites : A, B, C, haut, bas, gauche, droite, droite, gauche, bas, haut. Vous aurez gagné une vie en mourant.

Pendant le jeu, appuyez sur : droite, droite, gauche, gauche, bas, bas, haut, haut. Vous ferez un "replay" au niveau de la scène où vous vous trouvez.

Grog



VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN



Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouvelles manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6, sont équipées des options Turbo, Turbo automatique, Ralentis, et Mode Bientôt avec votre manette ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.



Distribué par
BIGBEN
Fax : 20-87-57-99

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

©1994 ASC Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6459, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de ASC Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega Drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises, Inc.

ROBOCOP VS TERMINATOR

MEGADRIE

Pour devenir invincible, entrez d'abord dans le mode "turbocop" (faites une pause dans le jeu, puis A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B) : vous entendrez alors un son. Commencez alors le jeu et mettez Robocop sur le côté gauche de l'écran, puis faites Haut et C au même temps. Vous voici dans le mode "immortality level".

Commencez le jeu, puis faites une pause.

Entrez dans le mode "turbocop" : maintenant Robocop peut faire des sauts gigantesques.



Commencez à jouer, puis faites une pause et le code suivant : C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B.



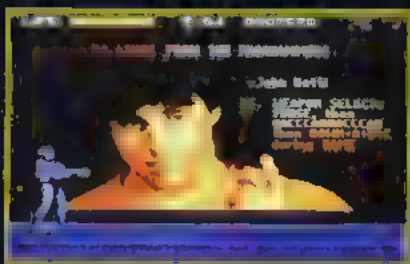
Allez sur le côté gauche de l'écran, et faites un saut (Haut + C).



Courage ! toute l'équipe de concepteur du jeu vous salue !! (le mode "invincibilité" est activé).

Ah, encore une !!!! J'allais l'oublier !!

Commencez le jeu, puis faites une pause. Ensuite faites : C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Vous entendrez alors un son, plus précisément une explosion. Vous verrez alors John Boffi (le programmeur du jeu) vous donner 54 vies plus une astuce supplémentaire !! Sympa non.



Remarquez sur le côté droit de l'écran : il y a une astuce !

FIFA SOCCER

SUPER FAMICOM

Dans le menu d'option, faites les manœuvres suivantes, trois surprises différentes vous attendent.

Manœuvre 1 : Y, Y, Y, X, A, A, A, B. La balle ne sort plus au touche. / **Manœuvre 2 :** A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y. Votre goal est au top de sa forme avec un skill de 99. / **Manœuvre 3 :** B, A, R, B, Y, L. Vous êtes dans la "easy cap", un tournoi... sans but !

Geog

ECCO THE DOLPHIN

MEGADRIE

Mettez-vous en mode "carte", et appuyez sur droite, 1, 2, 1, 2, bas, 2, haut. Vous allez alors tomber dans un menu nommé "Ecco oprom 26" où vous pourrez choisir stages, vies infinies et autres.

GALAHAD

MEGADRIE

Pour passer de niveau en niveau, il faut appuyer dès le début du tableau sur A + B + Start simultanément.

SUPER PANG

SNES

Pour avoir toujours la mitraillette, entrez le code "7E013106".
Pour avoir toujours la protection, entrez le code "7E013402".
Pour avoir toujours le double tir, entrez le code "7E013102".
Pour avoir toujours le grappin, entrez le code "7E0BAF02".
Pour avoir les vies infinies, entrez le code "7E00C709".
Pour avoir le temps infini, entrez le code "7E018699".
Pour que les bulles soient bloquées, entrez le code "7E00C901".

ANG 30

Pour rentrer dans tous les niveaux, faites le code suivant : MIZLATHNFDKZWG.

PC KID THUNDER SHOOTING

NEC

Un petit sound test : appuyez sur 1, 2, et select en même temps. Il apparaîtra de lui-même.

SONIC 3

Pour rentrer dans tous les niveaux, faites le code suivant : MIZLATHNFDKZWG.

POWER SPORTS

NEC

Appelez votre personnage "???", et vous aurez accès à une épreuve inédite : la 400 mètres sauté.

Greg Lenoir

CODES DES NIVEAUX :

SUPER NINTENDO

Allez dans le mode "option" et sélectionnez du vide pour les boutons "punch faible", "punch moyen" et "punch fort", puis sélectionnez Bison-Bulky, et commencez le jeu. Les "turn punch" se dérouleront sous vos yeux à merveille. Cette astuce fonctionne aussi avec T.Hawk et Zangief.

Greg

SUPER BOMBER MAN 2

SUPER NINTENDO

En "Normal mode" et afin de commencer la partie avec 8 bombes et 6 flammes, entrez le code suivant : 1111.

REN ET STIMPY SHOW

NEC

Énergie infinie, on perd 1 HP :
7E08 0705

Vidéo

SUPER NINTENDO

CODES DES NIVEAUX :

YFGJW
RWXVP
DHLNC
BGVRG
JNDTK



PLOK

SUPER NINTENDO

Énergie infinie : 7E08 06A0

UN SUPER CADEAU

SUR LE 3615 JOYPAD,
VENEZ GAGNER UNE

MD 32X

OFFERTE PAR

JPF IMPORT

Tél: (1) 46.24.33.19
62 bis, avenue Charles de Gaulle
92200 Neuilly-sur-Seine
Métro Sablon

GAGNEZ UNE MEGADRIVE
ET SON MODULE 32X



SUR 3615 JOYPAD

NOUVEAU

HORS-SERIE

Joypad

NOVEMBRE 1994

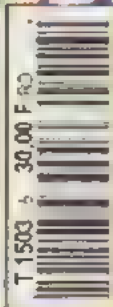
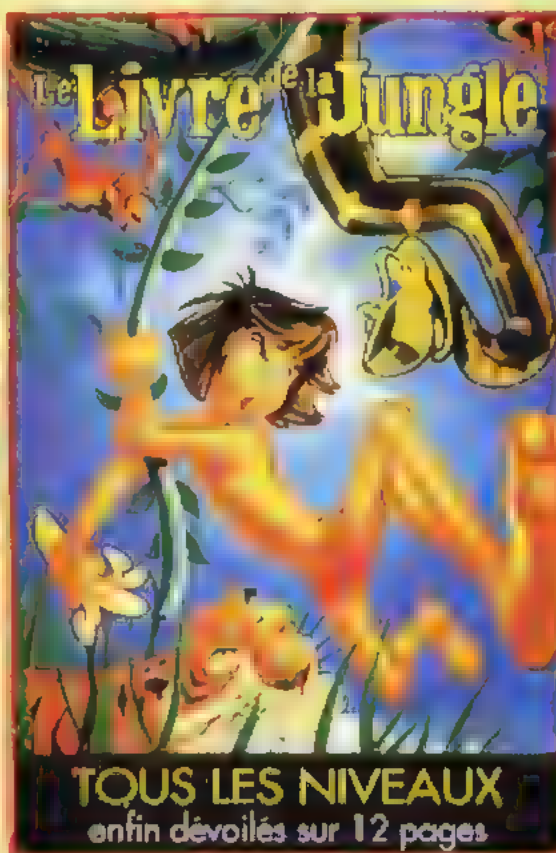
NUMERO

6

ASTÉRIGES

Mania

«Que la vie te soit infinie»



132 PAGES

de solutions, plans, trucs,
astuces, codes secrets,
cheats mode

Tous les
nouveaux
codes
Action Replay
EXCLUSIF

En vente chez votre marchand de journaux

POUR LES FETES DE NOEL ESPACE VIDEO

vous propose ses packs **DRAGON BALL Z**

Pack 1

- Les 8 films DRAGON BALL Z en français
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 10 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 5 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

1 881,00 F



Pour 990,00 F
+ frais de port 70 F

Pack 2

- Les 4 films DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 5 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

1 000,00 F



Pour 590,00 F
+ frais de port 60 F

Pack 3

- Les 2 films DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 3 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

604,00 F



Pour 390,00 F
+ frais de port 50 F

Pack 4

- 1 film DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 1 Figurine DRAGON BALL Z (7 cm)
- 1 Magnifique Poster DBZ (38 x 52)

367,00 F



Pour 250,00 F
+ frais de port 40 F

Animé Comics DBZ

Tout en couleurs

13 volumes disponibles

80 F le volume

- Vol. 1 Kourai
- Vol. 2 Metal Kourai
- Vol. 3 Baddack
- Vol. 4 Les cyborgs
- Vol. 5 Trunks Story
- Vol. 6 Broly
- Vol. 7 Rojack
- Vol. 8 Super Nameck
- Vol. 9 Thates
- Vol. 10 Docteur Willow
- Vol. 11 Le Retour de Broly
- Vol. 12 Garlic
- Vol. 13 Bio Broly

dispo le 13 décembre

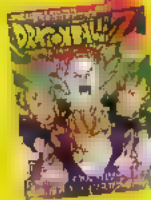
MANGAS N & B DBZ
en japonais

Le n° 39

dispo. le 3 décembre

39 volumes disponibles

45 F le volume



MANGAS N & B DBZ
en français

10 volumes disponibles

35 F le volume

300 F les 10 volumes

FIGURINES DBZ à peindre

10 à 20 cm

150 F la figurine

- Vol 1 Vegeta
- Vol 2 Son Gokou
- Vol 3 Cell

3 NOUVELLES FIGURINES A VENIR



Figurines DBZ

Super Battle Collection

10 volumes disponibles

120 F la figurine

- Vol. 1 Vegeta
- Vol. 2 Son Gokou
- Vol. 3 Piccolo
- Vol. 4 Trunks
- Vol. 5 Broly
- Vol. 6 Frieza
- Vol. 7 Vegeta Super Saiyan
- Vol. 8 Son Gokou Super Saiyan
- Vol. 9 Son Gokou Super Saiyan 2
- Vol. 10 Broly



BOX 6 FIGURINES DBZ

4 BOX DISPONIBLES

150 F le box

DRAGON BALL Z
349 F



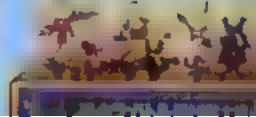
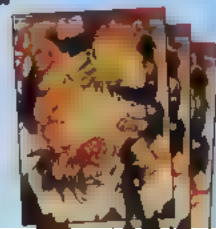
16 figurines disponibles
39 F pièce - 100 F les 3

LE TEE SHIRT DBZ

89 F

LE POSTER DBZ

30 F





SUPER FAMICOM

Art of fighting
Dragon Ball Z4
Fatal fury
Muscle Bomber
Ranma 1/2 4
Samourai spirit

295 F
349 F
395 F
385 F
295 F
545 F



SUPER NES US

Black Thorne 395 F
Brain Lord 445 F
Breath of Fire 445 F
Demon's Crest 445 F
Final Fantasy 3 495 F
Illusion Of Gaya 445 F
Robotrek 445 F
Soccer shootout 445 F
Stone Protectors 395 F
Super Street Fighter 445 F
Suzuka 8 hours 395 F
Tetris Flash 349 F
The Pagemaster 395 F



MEGADRIVE

Antimaniacs 345 F
Ball Z 345 F
Bussy 2 295 F
Dragon 329 F
Earthworm Jim 369 F
Ecco le Dolphin 2 345 F
Fifa 2 345 F
Flink 329 F
Hulk 345 F
Int. Tennis Tour 345 F
Kick off 3 345 F
Le Livre de la Jungle 345 F
Lion King 345 F
Maximum Carnage 345 F
Micro Machine 2 295 F
Mister Nutz 295 F
Mortal Kombat 2 345 F
NBA Jam 345 F
NHL 95 345 F
PSG Champion 345 F
Shining Force 2 395 F
Sonic 4 369 F
Sparkster 329 F
Super Probotector 345 F
Sylvester et Tweety 345 F
T. Toan Adventure 329 F
Urban Strike 345 F
World Cup USA 94 345 F
Zero Tolerance 329 F



MANGA VIDEO PAL

DRAGON BALL Z

Version Originale Japonaise

Vol 1 Garlic 99
Vol 2 Thaies 99
Vol 3 Super Namec 99
Vol 4 Docteur Willow 99
Vol 6 Kourat 129
Vol 7 Metal Kourat 129
Vol 8 Les Cyborgs 149
Vol 9 Trunks Story 149
Vol 10 Broly 149
Vol 11 Bojack 149
Vol 12 Docteur Eigi 149
Vol 13 Le Retour de Broly 149

SUPER NINTENDO

Actraiser 2 369 F
Animaniacs 395 F
Batman & Robin 395 F
Bomberman 2 369 F
Desert Fighter 369 F
Donkey Kong Country 459 F
Dragon 369 F
Earthworm Jim 395 F
Empire Strike Back 345 F
F1 Pole Position 2 369 F
Fievel Goes West 395 F
Fifa Soccer 345 F
Flingstones 395 F
Hulk 369 F
Indiana Jones 395 F
Le Livre de la Jungle 395 F
Le Retour du Jedi 395 F
Les Schtroumpfs 35 F
Lion King 369 F
Maximum Carnage 445 F
Megaman X 385 F
Mortal Kombat 2 435 F
NBA Live 95 369 F
NHL 95 369 F
Pack Attack 385 F
Roger Rabbit 385 F
Secret of Mana 445 F
Shaq Fu 369 F
Smash Tennis 385 F
Sparkster 369 F
Street Racer 369 F
Stunt Race FX 445 F
Super Metroid 395 F
Vortex 395 F



MANGAS JAPONAIS

DBZ N&B N°1 à 39 45 F
DBZ couleur N°1 à 3 80 F
Ken Le Survivant 45 F
City Hunter 45 F
Ranma 1/2 N°1 à 29 45 F
3 X 3 Eyes 55 F
Vidéo Girl N°1 à 15 45 F
Vidéo Girl Français N°1 à 4 30 F
Bastard N°1 à 15 45 F
DNA2 N°1 à 4 45 F
Sailormoon N°1 à 18 45 F
Orange Road N°1 à 8 45 F
Erotique 55 F ou 85 F
Alita N°1 8 45 F
Gon N°1 à 3 65 F
Blues N°1 à 21 45 F
Slam Dunk N°1 à 22 45 F
Cardass DBZ 5 F
Heroes Collection DBZ N°2 25 F
10 (cartes)
PP Cards DBZ Part 24 5 F



SUPER PROMO SUPER NINTENDO

Alien 3 245 F
Asterix 195 F
Chuck Rock 195 F
Dracula 195 F
Equinox 195 F
Flash Back 195 F
Jurassic Park 195 F
Last action Hero 195 F
Mario All Star 245 F
Mister Nutz 245 F
Mortal Kombat 195 F
Populous 2 245 F
Ranma 1/2 2 195 F
Sensible Soccer 245 F
Spiderman Xmen 195 F
Terminator 2 195 F
Wolfenstein 3D 245 F
Young Merlin 245 F



MANGA VIDEO SECAM

DRAGON BALL Z

Version Française
149 F le volume

500 F les 4 au choix
*Profitez de nos packs
pour les fêtes de Noël*

Vol 1 A la poursuite de Garlic
Vol 2 Le Robot des Glaces
Vol 3 Le Combat Fratricide
Vol 4 La Menace de Namec
Vol 5 La Revanche de Cooler
Vol 6 100 000 Guerriers de Métal
Vol 7 L'offensive des Cyborgs
Vol 8 Broly le Super Guerrier

MANGA VIDEO SECAM

Black Magic M66
Chr. de la guerre de Lodos Vol 1 165 F
Chr. de la guerre de Lodos Vol 2 135 F
Goldorack (3 Vol Dispo) 99 F
Ken le Survivant (5 Vol dispo) 99 F
La Légende de Lemnear 135 F
Macross
Ranma 1/2 165 F
Shurato (5 vol dispo) 99 F
Lamu (5 vol dispo) 99 F

**MANGA N&B
FRANÇAIS
VIDEO GIRL Aï**
30 F le volume
4 vol. dispo



**MANGA N&B
FRANÇAIS
DRAGON BALL**

36 F le volume
300 F les 10 volumes

**MANGA N&B
FRANÇAIS
RANMA 1/2**
36 F le volume
150 F les 5 volumes

**MANGA N&B
FRANÇAIS
BLACK MAGIC**
75 F le volume

DESSINATOR MANIA

ENVELOP-PAD BATTLE :

LA FIN D'ANNÉE SERA CHAUDE*

Après un long mois d'absence, Dessinator Mania revient ! Alors que la fin de l'année approche, vous n'avez pas chômé. Dites, ça ne serait pas parce que Noël approche que vous participez ? C'est vrai, le principe de Dessinator Mania est simple : un dessin d'enfer, et c'est

alors on a choisi de vous montrer autant d'enveloppes que possible. Si comme Damien Barnhard, Sorin Vaeung-Lai, Remy Porcar, Antonin Gallo, Yannick Berland, Gaetano Licata, Maëva Pierre, David De Sousa, Magali Villeneuve, Richard Garrot, Khalid Elbouchtaoui, Édouard Cop... vous voulez aussi participer à la Bataille d'Envelop-Pad (surtout à notre Grande Finale récompensée par Accord), envoyez vite vos dessins avant le 15 décembre 1994 (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante :

Bataille d'Envelop-Pad
Joypad
18, rue Thierry Le Luyer
92300 Levallois Perret

Voilà, c'est tout !

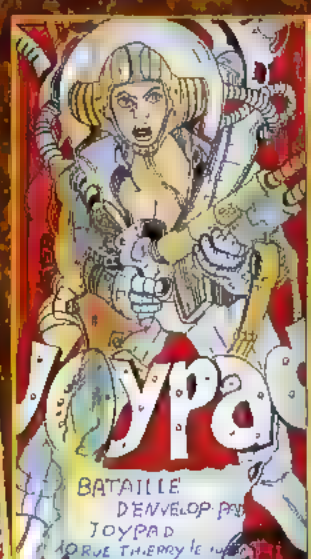
T.S.R.

une cartouche de jeu en poche... Encore faut-il que le dessin soit fait sur une enveloppe qui affrontera les mille et un dangers du périple postal. Imaginez donc un peu votre œuvre d'art acheminée à dos de chameau (si vous êtes un bédouin du Sahara) ou bien traînée par une meute de chiens nordiques avides de chair de phoque ? Ce n'est pas beau, ça ? Mais ce n'est pas tout, car pour la Grande Finale de la Bataille d'Envelop-Pad, on vous réserve du tout bon. Pour les fêtes de fin d'année, on voulait vous en faire voir de toutes les couleurs.

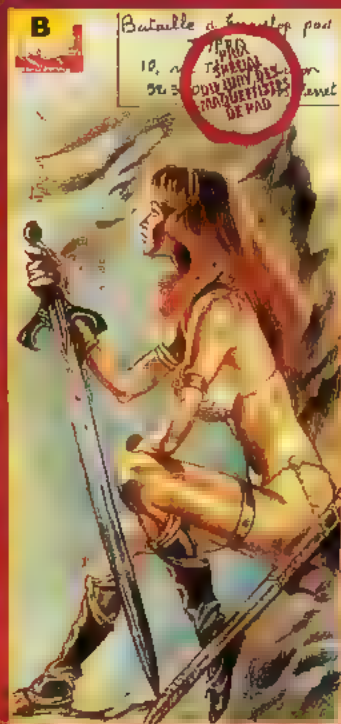
Attention, pour la prochaine Bataille, il faudra aussi envoyer le bon de participation qui se trouve sur ces pages. Sans ce bon (original, les photocopies ne servant pas prises en compte), vos dessins ne seront pas pris en compte. Alors, faites gaffe ! Une façon plutôt artistique de continuer Noël après Noël. En fait, c'est comme si on fêtait Noël 1995 en janvier 95. C'est aussi ça, Joypad, une longueur d'avance.



Bataille d'Envelop-Pad
Joypad
18, rue Thierry Le Luyer
92300 Levallois Perret



C'est moi encore, les dames, les messieurs, le responsable de ce superbe dessin, C'est Michel Vico. Si vous le voyez, dites-lui de recommencer. C'est quand il veut pour le notre dessin ! Une Joyeux, ça se parle. Au choi ? Au fait, tu as oublié de préciser le miracle que tu penses à faire-nous voir.



DESIGNING INTERIORS

DISCOUNT

DISINTEGRATION

[illegible]

C'est Carol Martin
 qui m'a écrit cette lettre.
 Elle finit: Un bon
 week-end, tout va bien.
 Je t'embrasse tout
 amoureusement.
 Amélie de la Botte
 d'Arles (France)

Elle s'appelle
Michelle Verbeke,
elle aime de Mar-
quise (tout
comme Marie-
Pierre, une
jeune femme
issue de la
classe, plus
craintive que
place de
la classe.



Ça y est, la Grande Finale de la Bataille d'Envelop Pac est lancée ! Le mécénat existant toujours, les artistes vainqueurs seront récompensés par Accord et Atari. Cette fois, pas question de remporter une ou deux cartouches de jeu Super Nintendo ou MegaDrive. Vous pourrez remporter des consoles Jaguar ! Les trois vainqueurs de la finale auront chacun la leur ! Les vainqueurs et finalistes de l'année recevront chez eux un bulletin de participation, à l'ors que les autres devront impérati-

vement découper celui qui se trouve sur ces pages Sans coupon l'original qui plus est - le dessin ne sera pas pris en compte Alors, mettez vous tous à l'œuvre le temps presse Les dessins devront être envoyés à l'adresse habituelle avant le 15 décembre prochain Les résultats, quant à eux, seront publiés dans le numéro de janvier Alors une console Jaguar, ça vous tente ? Si ce n'est pas encore le cas je vous invite à jeter un œil sur les tests Jaguar du mois Plein la vue !

Nom Prénom

Adresse complète :

Machine :

Age:

(Envoyer ce bon de participation . Sans ce bon (original, les photocopies ne sont pas acceptées), vos dessins ne seront pas pris en compte Alors attention !)

Le ciel est plus grand que la fin de l'année. C'est en décembre, et qui le jour de décembre est en plein ciel. Mais, il est si grand. Alors, c'est assez tôt de dire que la fin de l'année est grande. De qui se souvient-t-on ?

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Gagne un Super Cadeau avec ton Téléphone,
Tous les 100 Appels (Goodies, Posters, Jeux, Consoles Etc...)
En Composant 24H sur 24

le **36-70-01-41**

Tous les Mois, Gagne avec

DOCK GAMES

Une
Néo-Géo CD

Mise en service courant d'embre

Premier : Un Point c'est Tout.

Premier Groupement

de Magasins Indépendants Spécialisés
dans les Jeux Vidéo.

Premier dans le Choix :

Toutes les Consoles, Toutes les Marques,
Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Premier, Aussi Grâce à Vous!..

Premier en Nombre :

33 Magasins Ouverts en Décembre 94

Premier en Sérieux :

Ni échange, ni dépôt-Vente, ni Location
nous payons vos Jeux CASH*

Nous achetons et revendons selon
l'ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 4500 titres)

**Nous Achetons Vos Jeux
CASH* au Meilleur Tarif**

**Nous Disposons dans
nos Magasins d'un Stock
de plus de
30 000 Cartouches et CD****

**Nous Vendons les jeux Vidéo
de -30 à -70% du Prix Neuf**

**MANGAS - FIGURINES
CARDS - POSTERS**

**CD ROM PC
et CDI Neuf et Occas**

**PS-X SONY
Nintendo
SNK
3 DO
PHILIPS CDI
ATARI
NEC
AMIGA CD 32
SEGA**

S'il n'y pas encore de Magasin DOCK GAMES
dans votre Ville, n'ayez aucune Crainte
Bientôt il y en aura l n ...

Pour les appels en 36-70-01-41 : 8,76 F + 2,19 F TTC / min.

LYON Tél : 78-60-33-60 7, cours Gambetta
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19 4, rue du Pas St Georges
ANGERS Tél : 41-87-59-14 41, rue Boissier
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25 17, Av Félix Viallet
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15 7, rue Beaulieu
NIORT Tél : 49-77-05-13 1, rue Saint Marthe
VALENCE Tél : 75 56-72-90 1, Cité Chabert
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13 13, rue de Rohan
TOURS Tél : 47-20-42-30 5, rue Auguste Comte
BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59 Place de la Halle
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79 4, rue Georges Tessier
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30 380, Av du Glé De Gamille
MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26 15, rue Four des Flamme
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50 200, Av Pierre Lanfrey
BAYONNE Tél : 59-59-41-61 28, rue Pannecau
ORLEANS Tél : 38-77-98-30 101, rue Bannier
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81 5, Place Clément
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01 35, rue Albert 1 ^{er}
BREST Tél : 98-46-59-10 55, rue Auguste Kerien
CHALON S/Saône Tél : 85-42-98-58 44, rue aux Etriers
AVIGNON Tél : 90-82-22-61 16, rue Thiers
ROUEN Tél : 35-89-60-33 18, rue Aldebert Lorrain
Nouvelles Ouvertures,
PARIS 14 ^{ème} Tél : 45-04-13-10 3, rue de Marignan
St RAPHAEL Tél : 94-83-64-16 44, Bd d'Alsace
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33 11, rue d'Alsace
LORIENT Tél : en cours (Minitel) 13, rue du Couëdic
DIJON Tél : 80-58-95-94 16, rue Devoges
ANNECY Tél : 50-45-75-71 3, rue de la Paix

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat ***

* sur le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
** Disponibilité sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES
*** La SUPERCARTE est une remise de magasin, elle s'ajoute à nos autres promotions. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées

Vos Intérêts Sont en Jeux !

"Information Concurrence"
Pour Guérir, du syndrome
DOCK GAMES

Dites 33..!
Vous verrez ça fut du Bien

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

AIX en Provence Tel: 42 21 95 26 <small>100, Avenue de la République</small>
BOURG EN BRESSE Tel: 03 46 41 11 11 <small>100, Avenue de la République</small>
PERIGUEUX Tel: 53 09 64 00 <small>100, Avenue de la République</small>
ALBI Tel: 63 49 94 40 <small>100, Avenue de la République</small>
LE HAVRE Tel: 23 00 00 00 (Minitel) <small>100, Avenue de la République</small>

DOCK GAMES

**Premier Revendeur
en France**

AGRÉÉ PÈRE NOËL

Tout le monde a le droit d'y croire

**Pour Fêter avec vous l'ouverture
de notre 33^{ème} Magasin**

Nous t'Offrons l'Accès au Serveur D.G

Pour nous Appeler

**C'est Très Simple ! Compose
à Partir de Ton Téléphone le**

36-68-22-06

24h sur 24h - 7j sur 7. Allo DOCK GAMES

SERVICE N°1

**Tout sur le DOCK GAMES
le plus Proche de Chez TOI.
(Les Promos, Les Nouveautés,
Les Infos, Les News quoi...)**

SERVICE N°2

**Des Centaines de Trucs et Astuces
Sur Tous Tes Jeux Préférés
Mega-Drive, Super NES, 3DO, etc...
(Mortal Kombat II, DBZ 3, Super Street, etc...)**

SERVICE N°3

**Des Jeux pour Gagner Des Cadeaux
Quizz, Labyrinthes, Hasard, etc...
Des centaines de Cadeaux
(Goodies, Jeux, Consoles, Abonnements, etc...)**

**Vous pouvez rejoindre, Vous aussi,
le Groupe DOCK GAMES
Si vous souhaitez créer votre propre
Magasin Indépendant
avec une Enseigne et une Organisation
Leader dans le Monde du Jeu Vidéo
contactez nous au 36-68-22-06**

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

En 1995 il y aura les Magasins DOCK GAMES et ... les autres !

Ouvertures Debut 95	
DOCK GAMES	CAEN
	LENS
	CLERMONT-F
	MARSEILLE
	AMIENS
	QUIMPER
	NIMES
	Vallees Disponibles
	MILIZANVILLE
	FORTELANCE
Jeu Vidéo Neufs et Occasions	VANNES, ROMI
	POUILLEY, BOSTON
	MILHOUSE
	LIMOGES, BERLIN
	COLMAR, MADRID
	NANCY, CALAIS
	LILLE, ARRAS
DOCK GAMES	RENNES, LE MANS

Pour les appels en 36-68 ... la tarification est de 2,79 F/mn

Tous les magasins et agents agréés dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leur propriétaire.



À l'occasion de la sortie du jeu NBA Live sur Super Nintendo et Megadrive, Océan, Electronic Arts et Joypad organisent un concours ayant pour thème l'univers du basket-ball. Les gagnants de ce concours pourront assouvir leur passion de

CONCOURS

NBA

LIVE

basket grâce à des lots réservés aux amateurs de ce sport. Si vous n'aviez pas encore l'équipement du parfait basketteur, c'est l'occasion ou jamais de vous le procurer. Alors tous à vos stylos, et révisez vite vos connaissances du basket !

1er Prix

Tenue complète de basketteur (y compris la paire de Converse) dans un sac de sport.

2e Prix

Un panier de basket ainsi qu'un ballon de basket.

3e Prix

Quatre cassettes vidéo consacrées à la NBA ainsi qu'à ses plus grandes vedettes.

Et qu'est-ce qu'on gagne ?

Question n°1

Quel est l'insecte mascotte de l'équipe de Charlotte (en français) ?

Question n°2

Dans quelle équipe joue actuellement Charles Barkley ?

Question n°3

Quelle est la dernière équipe à avoir remporté le championnat NBA en juin dernier ?

Question n°4

De quelle ville est originaire l'équipe des Pistons ?

Question n°5

Avant NBA Live'95, qu'elle était la précédente simulation de basket-ball d'EA Sports sur Megadrive ?

Du 4e au 13e Prix

Un T-Shirt NBA Live.

Du 14e au 33e Prix

Un T-Shirt EA Sports.

Du 34e au 50e Prix

Une casquette EA Sports.



BON DE PARTICIPATION

Réponse 1 : Réponse 2 :

Réponse 3 : Réponse 4 :

Réponse 5 :

Nom : Prénom : Date de naissance :

Adresse : Code Postal : Ville :

BULLETIN DE PARTICIPATION A RENVoyer AVANT LE 25 DECEMBRE A
CONCOURS NBA LIVE-Joypad, 10, rue Thierry-Le-Luron, 92300 Levallois-Perret.

\$

Testez votre chance avec...

LA JOYBANK

Dans le monde, il y a deux sortes d'individus : ceux qui ont de la chance et ceux qui n'en ont pas. Vous-même, vous vous êtes certainement souvent demandé à quelle catégorie vous apparteniez... Joypad (dédié à l'approche des fêtes) va vous permettre de résoudre cette grave interrogation existentielle. Rien de moins. Au départ, on avait pensé faire un grand test avec des cases à cocher, des réponses à choisir, des ronds, des carrés, des étoiles et des triangles à compter, bref, tout ce qui fait le charme des pages psycho-tests de ces journaux que l'on trouve dans les salles d'attente des dentistes ou dans les toilettes chez ma grand-mère. Finalement, on s'est dit que tout cela restait très théorique. Et nous, on préfère la pratique. Alors, pour savoir si vous allez vivre le reste de votre existence dans la crasse, la misère et la désolation, obligé de regarder TF1 et d'écouter les conseils du Doc, ou, au contraire, gagner des tas d'argent qui attireront à vos pieds les plus belles créatures de la planète avec lesquelles vous partirez vivre sur une île paradisiaque, lisez vite le règlement de la Joybank et... tentez votre chance ! On vous la souhaite bonne.

Les résultats de la Joybank

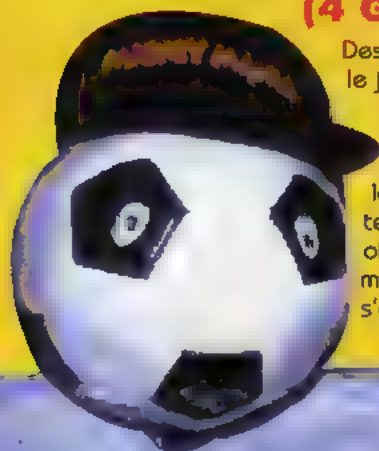
Afin de vous laisser toutes vos chances, et de prendre en compte toutes vos mises aux enchères, nous avons décidé de décaler la publication des noms des vainqueurs. De cette façon, vous avez bel et bien pu participer jusqu'au 30 novembre (notre bouclage de décembre étant le 25 novembre !). Vous trouverez donc la liste des gagnants pour les cassettes vidéo de Batman, ainsi que pour les autres lots dans le numéro de janvier. Que les gagnants ne s'inquiètent pas, ils recevront leurs lots avant la mi-décembre. C'est une question d'organisation. Si vous n'avez pas tout compris, écrivez à Greg, il se fera une joie indicible de vous répondre dans un prochain courrier.

VENTE AUX ENCHERES

(date limite de participation : le 31 décembre 1994).
Résultat de ces enchères dans le Joypad N°38.

LOT N°1 :

1 CASQUETTE MICKEY. MISE À PRIX : 70 JOY\$.
(4 GAGNANTS)



Des fois, il pleut. Et manque de bol, c'est justement le jour où vous sortez de chez le coiffeur. Vous avez peur que la pluie vienne troubler le savant arrangement capillaire que Jean-Louis (c'est scientifiquement prouvé en laboratoire : tous les coiffeurs s'appellent Jean-Louis) a mis tant de temps à créer. Sony Electronic Publishing vous offre donc cette superbe casquette qui vous permettra peut-être un jour de passer à la télé (ça s'est déjà vu).

\$



\$\$\$

LOT N°2 :

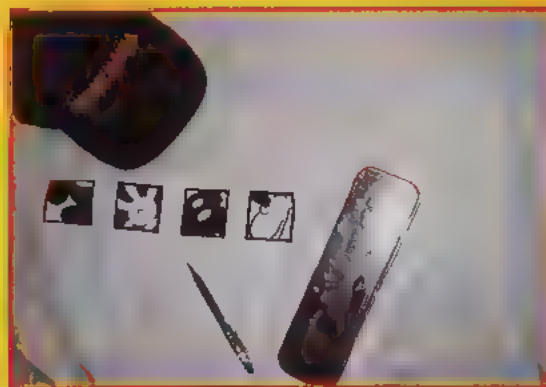
**LOT DE STYLOS MICKEY. MISE À PRIX :
150 JOY\$. (4 GAGNANTS)**

Moi, je les utilise pour me gratter l'intérieur de l'oreille. Mais il paraît que l'on peut aussi s'en servir pour écrire. Alors, si vous avez des doigts trop gros pour vous curer les oreilles, ou trop épais pour écrire avec en les trempant dans de l'encre, ce lot de stylos devrait vous intéresser. Un cadeau Sony Electronic Publishing.

LOT N°3 :

**T-SHIRT MICKEY. MISE À
PRIX : 100 JOY\$.
(4 GAGNANTS)**

Accrochés à un bâton, ils font de très jolis drapereaux. Noués autour de la tête, ils font de très jolis chapeaux. Mais c'est moulés à votre corps buriné qu'ils seront les plus beaux. Je vais vous étonner, mais il s'agit d'un cadeau Sony E.P.



LOT N°4 :

**MONTRE MICKEY. MISE À PRIX : 300 JOY\$.
(4 GAGNANTS)**

C'est plus pratique qu'une pendule, moins encombrant qu'une horloge, moins bruyant qu'un réveil, mais moins rapide que la lumière. Voici pour vous, une montre. Avec des aiguilles, un bracelet et un petit bouton sur le côté pour la remettre à l'heure. Le temps, c'est de l'argent. La montre, c'est 300 JOY\$! Un lot Sony E.P.

LE RÈGLEMENT

- 1 : Le règlement est fait pour être lu. Et respecté. Laurence viendra elle-même interroger tous les participants, la soir après son travail, pour vérifier qu'ils ont bien appris LE RÈGLEMENT. Tout contrevenant sera sévèrement puni et se verra obligé d'héberger Laurence pendant une semaine en pension complète. De plus, il s'aura plus jamais le droit de courir ni au milieu des champs de piquettes.
- 2 : Vos adresses sont nominatives. Un nom, et un seul, doit figurer sur le coupon-réponse, même en cas de mise groupée. En clair : si tous vos points vous confient tous JOY\$ pour minor en commun, n'inscrivez que votre nom sur le papier. Vous garderez ainsi tous les cadeaux pour vous et vous pourrez chercher de nouveaux amis.
- 3 : Vous devez impérativement inscrire le total de votre mise sur le coupon. Il doit correspondre au montant des JOY\$ envoyés. On ne comptera l'Avenue photocopies (même couleur) ou reproduction des JOY\$ ne sera acceptée. Les vrais billets et les chèques non plus.
- 4 : Chaque semaine mise est perdue, gagnant ou non. Aucun JOY\$ ne sera donc retourné à son expéditeur. Mais ne vous inquiétez pas, on en prendra bien soin.

- 5 : Cette clause du règlement est parfaitement inutile en bon déroulement du jeu.
- 6 : Les mises doivent être faites pour un lot précis (1, 2, 3 ou 4) et doivent être envoyées au plus tard le 31 décembre 1994. Le cachet de la Poste fera foi. Le cachet d'expéditeur fera autre chose en attendant. En cas d'égalité, c'est la mise arrivée en premier qui gagne.
- 7 : La liste des gagnants sera publiée dans le numéro de janvier de Joypad.
- 8 : Ma mère n'a pas le droit de jouer. Compris, maman ?
- 9 : La monnaie JOY\$ est totalement fictive. Mais avec, vous pouvez jouer au Monopoly. Ou à la Bonne Paye. Mais pas au Poker. Le Poker, lui, on y joue avec des lentilles. Crocs.
- 10 : Il y a plus de clauses dans ce règlement que dans celui du dernier président.
- 11 : Tous les joueurs doivent se plier de rire à la lecture de ce magazine, ainsi qu'à toute décision du magazine concernant la Joybank.
- 12 : Ce règlement est fait pour être respecté.
- 13 : La règle N°12 ne doit pas être respectée.
- 14 : La Joybank est toute-poissante et a toujours raison.
- 15 : Moi aussi ! Compris, maman ?

DÉCOUPEZ CE BILLET ET ENVOYEZ-LE, ACCOMPAGNÉ DE VOS JOY\$, À L'ADRESSE DU MAGAZINE. COMME VOUS VOUS SOUVENEZ PLUS DE NOTRE ADRESSE ET QUE VOUS NE SAVEZ PLUS OÙ LA TROUVER, LA VOICI :

**JOYPAD • LA JOYBANK
10, RUE THIERRY LE LURON 92300 LEVALLOIS PERRET**

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 36
(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 30 DÉCEMBRE 1994)

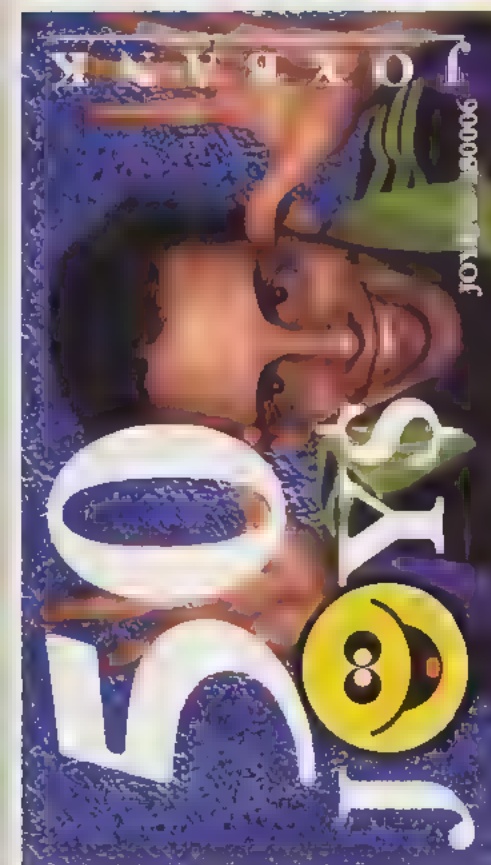
NOM : PRENOM :

ADRESSE :

MISE DU LOT N° 1 : MISE DU LOT N° 2 :

MISE DU LOT N° 3 : MISE DU LOT N° 4 :

TOTAL MISE : VOTRE CONSOLE :



N'AYEZ PLUS PEUR DES PRIX !!!
Payez vos Consoles moins chers
3615 FRANCE MICRO
Branchez-vous sur le plus Grand Réseau
 D'annonces de particulier à particulier
 vende: ou achetez rapidement avec des annonces
 classées, triées, accessibles en multi-critères.

MEGADRIVE S.NINTENDO NEO - GEO 3DO - PC	<h3>EVRY GAMES</h3> Tel 60.77.68.95	OCCASIONS NOUVEAUTES REPRISES ECHANGES
AVANT D'ACHETER DE L'OCCASION, APPELLEZ NOUS !		

HAPPY GAMES

**81 rue Orves-Le Mourillon
83100 TOULON**
tel : 94.03.55.02

FURY GAMES

**l'esplanade-Av de l'attre de Tassigny
83140 SIX FOURS LES PLAGES**
TEL : 94.07.25.70

- NEO GEO-CD 2
- SATURN et 32X
- PS-X (SONY)

**VENTES.ECHANGES
DEPOTS-VENTES**

**GAGNEZ UNE
PS-X (SONY)**
*inscriptions et reglement
dans les deux magasins*

**3DO-PC CDROM
SNES-MEGADRIVE
ETC...**

sailor moon, yuyu hakusho etc...

- MANGAS
- K7 VIDEOS
- POSTERS
- ETC.....

**IMPORTS JEUX
JAPONAIS ET US**

Echangez vos cartouches,
 Tips et consoles sur
3617 DIVERS
 Gagnez des jeux et une
GAME GEAR au
36 68 68 60
 Gagnez des jeux et consoles
NINTENDO au
36 68 68 93
 Gagnez des jeux pour
 consoles SEGA au
36 68 68 94
 Gagnez plus de 500 jeux
 et toutes les consoles sur
36 15 BUGSY
 LR - 2.19F / mn



36.68.28.82

Le numéro le plus MANGA !
Gagne des tonnes de cadeaux MANGA !
Branche toi sur les infos exclusives de SHUSHI MAN !

36.68.28.82

Si tu le cherches...tu le trouves ! Kampai !
2,19 FF/MN.

T'es dingue de ta console ? Appelle le

36.70.13.31


**Tu pourras passer des annonces, écouter
celles des autres, acheter, échanger,
et vendre des consoles et des jeux !**

NEW TECH 8176+2119 / MN

pour insérer
 une publicité
 à faible coût
 sur cette page
 contactez :

MEGA TWIN
TEL 43.31.55.79
FAX 43.31.56.09

88, BOULEVARD BELLOCHEAIS 75011 PARIS Metro Château Vert




CLIC JEUX VIDEO
TEL : 43 55 68 13

Nice Clear

Asia and Usa
Les meilleures
les plus belles pour
Votre console
Catalogue Gratuit
sur simple demande
Téléphone / Minitel / Courrier
19.32.75.28.76.54
3615 ALL GAMES*NICE CLEAR
36, Rue Fût-Vois 4683 Cupeye -Belgique

BLOQUE DANS TON JEU
36.70.23.25

GAGNE DE NOMBREUX LOTS



**(MANGA
K7 VIDEO
FIGURINE
ETC....)**

36.70.23.25

MEGA 6

**Ne manquez pas toute l'actualité
des jeux vidéo, tests, astuces, etc.,
chaque mercredi à 16 h sur**



**VOUS VOULEZ
PASSER À LA
TÉLÉ ET
AFFRONTER
LES MEILLEURS
TESTEURS DE
JOYPAD ?**

**ENVOYEZ VITE LE BON DE PAR-
TICIPATION POUR AVOIR UNE
CHANCE D'ÊTRE SÉLECTIONNÉ.**

BON DE PARTICIPATION

À ADRESSER A JOYPAD - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE
10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom : Prénom :

Adresse : Ville :

Code postal : Age : Console :

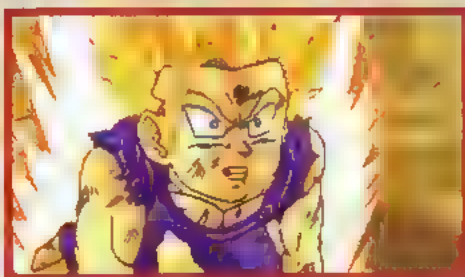
36.68.06.11* TOUTES LES ASTUCES PAR TÉLÉPHONE
MEGADRIVE (à partir du 26 septembre),
MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO
et GAME BOY (à partir du 15 octobre).

* 2,19 F l'appel

neotokyo

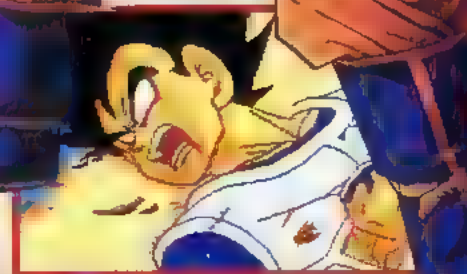
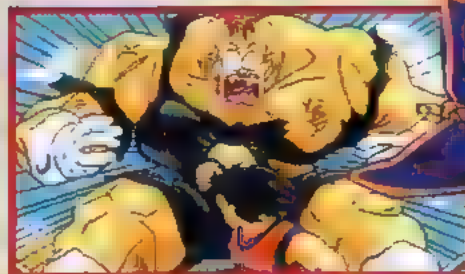
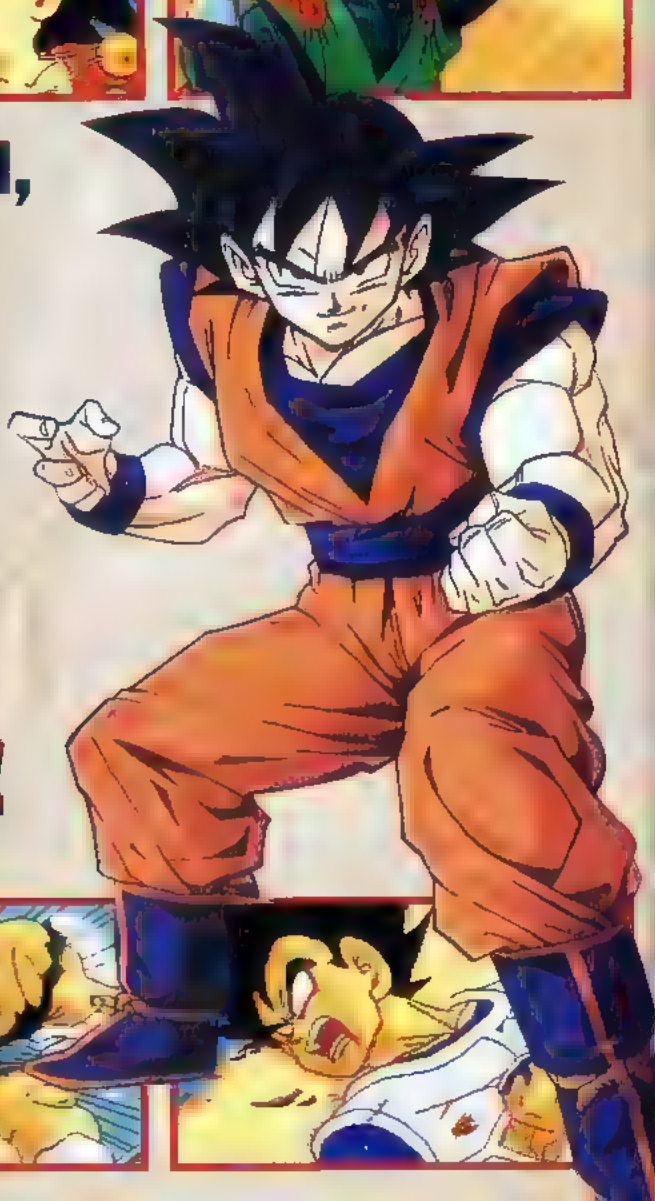
T I M E S

100% DE NEWS, PREVIEWS ET TESTS EN DIRECT DU JAPON



**Clockwork knight SATURN,
Toshinden PS-X,
Dragon Ball Z NEC,
X-Men, Tekken ARCADE,**

**UNE FIN
D'ANNEE
EXPLOSIVE !**





Me revoici après un long mois d'enquête en plein cœur du Japon et de Tokyo, sa capitale magique. Le Noël du Japon sera 32 bits cette année. Les pré-

commandes de Saturn, de PS-X et de PC FX se comptent par milliers, et la police redoute déjà les longues files d'attente lors de la sortie de ces machines. Les files d'attente des boulangeries polonaises ne sont rien en comparaison à ce qui attend les japonais pour cette fin d'année. Le comparatif pain/console n'étant pas du meilleur des goûts, je n'insisterais pas dessus, mais bon, vous avez pigé l'idée.

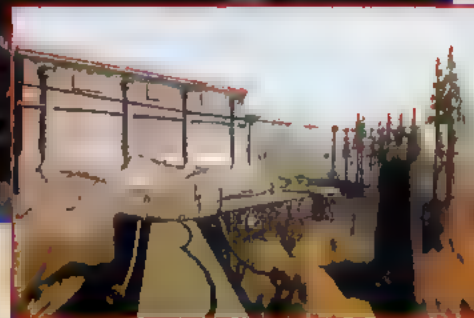
Après avoir été cordialement invité par Sony Japon (que je remercie au passage), je vous présente ce mois-ci les premiers jeux PS-X en test. Ridge Racer et Toshinden. Et oui, rien que ça. Côté news, ne manquez surtout pas les dernières nouveautés d'arcade entre Dragon Ball Z, X Men et Tekken, vous en aurez plein la vue.

Le mois prochain, je vous parlerai en détail des prochaines machines de Nintendo, la Virtua Boy, et l'Ultra 64. Pour l'instant, place à PS-X ainsi qu'à la Saturn.

KURIBO

MYST

Hil sur PC CD-Rom, Myst devrait, courant 95, arriver sur PS-X. Au programme, des images somptueuses (contrairement à la lamentable version Mega CD), une aventure géniale et des énigmes complètement tordues. Voilà ce qui vous attend avec ce soft que les fans de Toshinden ne sont certainement pas pressés de voir.

PS-X
SOFT BANKUN NOÛ
TRÈS

DARKSTALKER

Vous souvenez-vous de ce fantastique jeu de baston ? Oui ? Vous avez bien raison, car il n'est pas si vieux que cela. Eh bien, sachez que ce magnifique jeu à l'animation digne d'un véritable dessin animé, est prévu pour la mi-mars 1995. Nous vous donnerons plus de précisions en temps voulu, bien évidemment. En attendant, des photos pour baver...

PLAYSTATION
CAPCOM

BOXER'S ROAD



Prévu pour février 95, le premier jeu de boxe sur la PlayStation semble promis à un beau succès. Au programme, zooms, rotations, textures mappées, bref la totale une fois de plus pour les joueurs les plus exigeants. Je reste persuadé que ça va vous plaire, petits Tyson en herbe !



LE BOMBER MAN NOUVEAU EST ARRIVÉ !

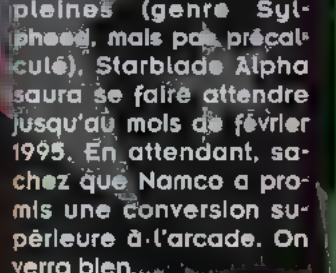
On n'arrête pas une série qui marche. C'est un peu ce qu'on peut se dire en voyant arriver ce Super Bomber Man 3 qui reprend de très nombreux éléments du Bomber Man '94 de la Nec. Si les voyages en kangourou vous tentent, ce Bomber Man là est fait pour vous.



DÈL JAPONNAIS HIGH TECH !

STARBLADE (ALPHA)

Mais que sur Mega-CD. Starblade est une daube sans nom (c'est d'ailleurs la raison pour laquelle on ne vous le montre qu'en rêve. Il ne mérite pas un tiers de page). Starblade Alpha, sa séquelle, promet d'être la merveille des merveilles sur la PlayStation. Shoot'en up en surfaces pleines (genre Sylphed, mais pas précalculé). Starblade Alpha saura se faire attendre jusqu'au mois de février 1995. En attendant, sachez que Namco a promis une conversion superleure à l'arcade. On verra bien.



CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE
DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLE

Pro-GAMES

NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS,
ANALYSES DU MARCHÉ ET DES PRODUITS
TENDANCES, HITS ET ECHOS...

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

TEL. 47.39.34.81

22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisir

TEKKEN

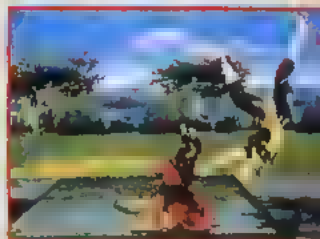
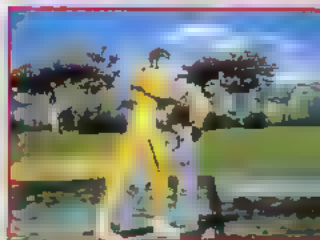
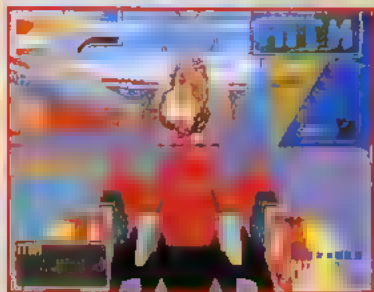
ARCADE
NAMCO

Vous le savez si vous avez déjà lu en détails nos téléx : les jeux d'arcade de Namco seront directement adaptables sur PS-X, grâce à un tout nouveau système. On ne résiste donc pas à l'envie de vous montrer le dernier produit arcade de Namco. Ce jeu de baston nommé Tekken vous permettra d'incarner différents personnages, parmi lesquels Nina une jeune femme en costume de Bruce Lee (le Jeu de la Mort pour les connaisseurs), King une espèce de loup-garou des steppes, Jack le Marlines aux biceps inversement proportionnés en taille à son cerveau, Dragon le bon américain expert en coups qui tue, et ainsi de suite... Une fois encore, 3D et polygones sont de la partie pour un jeu qui devrait être de la trempe d'un Toshinden ou d'un Virtua Fighter.



CYBER SLED

Cyber Sled, jeu très connu des joueurs arcade japonais (les distributeurs français n'en ont quasiment pas entendu parler, les nains !) permet à deux joueurs de s'affronter dans un univers 3D aux commandes de tanks armés jusqu'aux dents, capables de faire des virages, de reculer tout en inondant l'ennemi de tirs puissants et ininterrompus. Comme quoi je sens une fois de plus que la folie va s'emparer de vos esprits lors de la sortie de ce jeu, courant mars, sur PlayStation. Une fois encore, Namco montre que la PS-X est sa machine fétiche, et ce n'est pas un mal quand on voit le résultat.

PLAYSTATION
NAMCO

DRAGONBALL Z

ILS ARRIVENT...



© Toei Studio / Shueisha / Toei Animation, licence MMP



En vente chez tous les bons
magasins
et dans toutes les grandes surfaces
.Revendeurs, contactez nous .
tel : (1) 49 39 01 66

Dans 14 aventures inédites en version française pour la première fois .

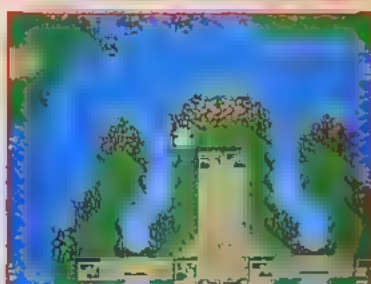


... à suivre la collection JAPANIMATION en V.O sous-titré :

- les dernières OAV Ranma 1/2
(volumes 1 à 6)
- Le film Macross (Robotech)
et bien d'autres encore ...

DE N'IMPORTE QUEL PAYS, DE N'IMPORTE QUELLE COULEUR...

La Game Boy est un cri qui vient de l'intérieur. La Game Boy se met à l'heure Swatch. Finie la Game Boy terne et grise aux pitoyables boutons pourpres. Cette fois, il y en a des jaunes, des rouges, des noirs et même des transparentes ! C'est infiniment plus "classé" que les anciens modèles. Non, mais !



LE ROMAN DES COQUILLAGES MONSTRUEUX

Derrière ce titre quelque peu étrange, se cache un gigantesque jeu d'aventure de 24 MB. Se présentant sous la forme d'un Final Fantasy (Mystic Quest), ce jeu vous emmènera dans une contrée lointaine, le Sheldorado, et vous permettra de diriger plusieurs personnages



dont "Hinokai no Yuja" (héros du coquillage de feu) dans une aventure longue mais aussi variée. Les combats ressemblent à ceux d'un Phantasy Star (Megadrive), mais avec des décors somptueux et des ennemis superbes. Une quête à suivre pour tous les fans du genre.

SUPER
FAMICOM
HUDSON
SOFT

SONY : DES CD BROIENT DU NOIR ?

C'est tout beau, c'est tout chaud. Voici l'allure qu'auront les CD-Rom de Sony : ils seront noirs. C'est étrange, je sais, mais ça a au moins le mérite d'être original.



UNE BELLE BOIBOITE POUR LA SATURN

Voilà ce que vous recevrez si vous commandez une Saturn en import. C'est si beau, qu'on a pas résisté à l'envie de vous le faire voir.



Telex!

• Sony aura lancé près de 100 000 PS-X lors de sa sortie le 3 décembre dernier. Près de 100 000 autres seront sur le marché pour les fêtes de Noël !

• Lors de la sortie de la PS-X, huit jeux seront immédiatement disponibles et 23 seront en vente dès la fin du mois de décembre. Actuellement, 240 développeurs travaillent sur la machine pour 700 jeux en préparation !

• Sega a dévoilé la liste des futures extensions (!) pour la SegaSaturn. Des manettes infrarouges, un livre électronique (?), un clavier (!?), un lecteur de disquettes externe (??) et un disque dur peut-être interne (????).

• Sega organise, depuis octobre 94 jusqu'en février 95, dans tout le Japon, une grande tournée musicale : le Virtual Fighter Concert ! Ils étaient plus de 8 000 pour le premier rendez-vous.

• La fameuse machine virtuelle de Nintendo (32 bits) appelée Virtual Boy a été dévoilée en novembre. Le premier jeu présenté vous mettait dans la peau de Mario, qui lançait des tortues sur ses ennemis arrivant de face ! Cette machine sera commercialisée à trois millions d'exemplaires.

• Namco, qui semble aller main dans la main avec Sony, a mis au point un nouveau système de carte d'arcade appelé "Modèle 11", compatible avec la PS-X ! Tous les jeux pourront ainsi être facilement adoptés.

• Une cartouche de sauvegardes pour la SegaSaturn sera commercialisée en même temps que la console, lors de sa sortie le 22 novembre. La Power Memory (c'est son nom) devrait être vendue au prix de 350 F.

• Entre deux pestes et deux usines chimiques qui explosent, les Indiens (habitants de l'Inde et non pas les Sioux, Apaches et autres Cheyennes) devraient bientôt pouvoir s'essayer aux tout derniers produits de Sega. En effet, Sega ouvrira l'année prochaine (sous réserve d'un cataclysme naturel genre raz-de-marée ou épidémie de choléra) un Game Center à Bombay. C'est chouette la vie, quand on est indien !

BATTLETECH



Battletech, un jeu qui nous propose des tas de robots, enfin disponible au Japon, c'est le bonheur que je vous propose aujourd'hui de partager.

Mettant en scène un gros robot, dans un jeu identique à Jungle Strike, Desert Strike et autre "Strike" avec des hélicoptères en 3D, ce jeu peut se vanter d'être aussi intéressant que ses cousins, mais encore plus rigolo. En effet, qu'est-ce qu'on rigole à diriger un gros machin bien lourdaut qui écrase des mecs avec ses grands pieds et éclate des bâtiments en marchant dessus. Composé d'un grand nombre de niveaux, de possibilités aussi originales qu'amusantes, et bé-

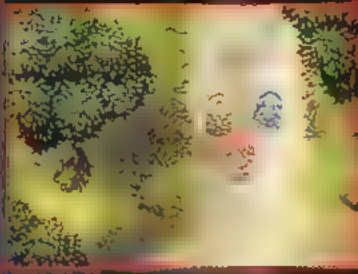
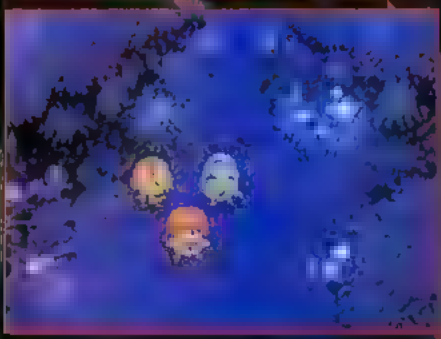
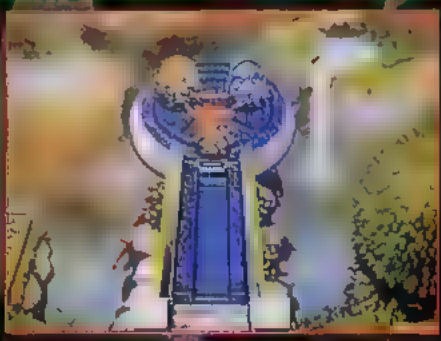
néficiant d'une bonne réalisation, Battletech devrait aussi cartonner lors de sa sortie en Europe, en mars 95. Tiendrez-vous jusque-là ? Si c'est non, sachez que la cartouche est déjà disponible en version américaine et japonaise. Vous êtes content ?

MAGIC KNIGHT RAY-EARTH

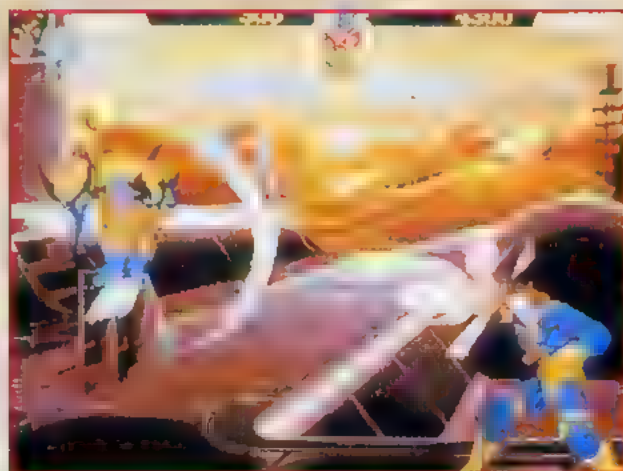
Tiré du manga de "Clamp", au plus haut niveau de la nouvelle série télévisée japonaise (relisez donc l'anim'pad).



Magic Knight Ray-Earth (ou pour être exact, MahōSenchī Ray Earth) met en scène les trois petites écolières douées de pouvoirs magiques dans un jeu mitigé entre Zelda et Phantasy Star. Prévu pour le mois d'avril, on ne se doute pas un instant que ce sera une (excellente) réponse de Secret of Mana.



© Marvel Entertainment Group, Inc. / © Arcadim.



X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM



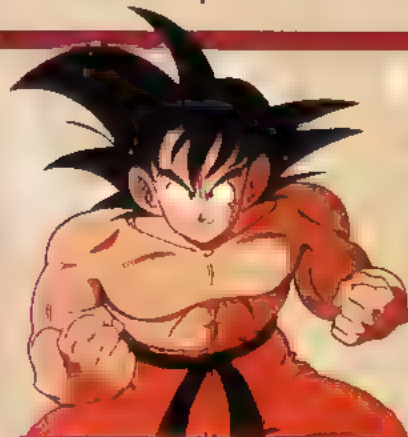
Alors que Wolverine vient à peine de débarquer sur les consoles 16 bits, Capcom décide de mettre en valeur toute la troupe des X-Men, dans un jeu de baston d'une qualité graphique encore rarement égalée. On retrouve la griffe Capcom dans un jeu très similaire au récent Darkstalker. C'est une fois encore un véritable dessin animé. Fan des X-Men et des jeux de combats, ne manquez surtout pas ce rendez-vous d'arcade.

© Marvel Entertainment Group, Inc.



DRAGON BALL Z SUPER GOKUH DEN

Plébiscité par les fans de la série au Japon, Dragon Ball Z Gokuh Den sur Nec se voit adapté et modifié sur Super Nintendo. Ce ne sera donc pas un DBZ4 qui arrivera prochainement sur Super Nintendo (oufi). Le jeu met en scène SonGokuh, de ses débuts jusqu'à son ultime transformation face au démon Buh. Le jeu sera un mélange de jeu d'aventure, avec des phases d'action, d'adresse, de combat et de jeu de rôles. Un jeu qui ravira les fans, et qui ravira en fait tout le monde, puisqu'il y aura plein de jeux dans le jeu... Bande de gâtés, va ! Sortie prévue en mars, pour les dix ans du premier album de DDB.

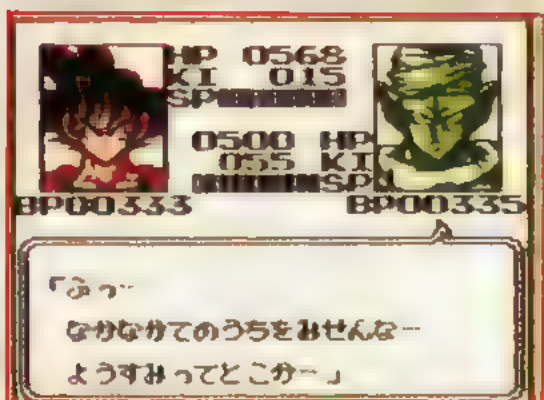


DRAGON BALL Z GOKUH HISHODEN



Décidé qu'il est à se faire plein de sous avant que Dragon Ball Z ne soit plus une licence en or, Bandai se décide enfin à sortir son produit fétiche sur Gameboy.

Alors, bien sûr, ne croyez pas que vous allez pouvoir casser du méchant avec un jeu de baston, puisque cela sera un jeu de rôles-aventure avec manipulation d'icônes pour ensuite admirer les belles (enfin, restons simples, c'est tout de même de la Game Boy) scènes animées du jeu. Sortie au Japon lorsque vous lirez ces lignes.



DRAGON BALL Z 2 SUPER BATTLE

Après le cuisant échec d'un premier épisode médiocre en arcade, Banpresto récidive avec une nouvelle version deux fois plus belle, et très certainement beaucoup plus jouable. Mettant en scène les personnages du dessin animé Inconnu de tous, ce jeu d'arcade sortira dans quelques semaines sur le territoire français, si bien sûr les distributeurs prennent la peine d'en faire venir de ce formidable pays qu'est le Japon.

Telex!

• En exclusivité, on a vu pour vous la nouvelle console 32 bits de Nintendo, le Virtual Boy. Ce sera une machine assez bizarre qui sera placée sous le signe de la réalité virtuelle. Premiers jeux attendus : une version remaniée de Killer Instinct, et un nouvel épisode du plombier nommé Super Mario Virtual Kid. Plus d'infos dans notre prochain numéro.

• Achetez vos Saturn maintenant ! En effet, la politique de Sega est de vendre à perte en cette fin d'année, pour s'assurer un public potentiel pour ses prochains jeux. Une légère augmentation se fera donc sentir dans les prix, début janvier. Viilite, viilite!

• Selon Sega, il semblerait que Sonic ne fasse JAMAIS d'apparition sur Saturn. Cependant, on ne voit pas pourquoi il n'apparaîtrait pas, si Sega a autant de mal qu'on le dit à trouver une mascotte pour la Saturn.

• Le staff de Square Soft est en train de plancher sur le scénario de Final Fantasy 7. Garg est déjà mort, la bave aux lèvres...

• La guerre des prix : Square Soft ayant annoncé Chrono Trigger pour un prix avoisinant les 12 800 yens (ce qui est énorme), Enix a aussitôt annoncé son Dragon Quest 6 pour le même prix. Les Japonais en sont restés col... et se préparent à déboursier.

• Les fans d'animation vont être heureux avec leurs 32 bits : sont prévus pour eux un Yuyu Hakusho sur 3DO (février), un Dragon Ball Z sur Playstation (aucune date), un Gundam sur Playstation (mars 95) un Ray-Earth sur Saturn (avril 95), et un Sailor-moon sur FX-Nec (aucune date).

• En parlant de Yuyu Hakusho, sachant que Namco étant très ami avec Sony et possédant la licence Yuyu Hakusho, il semblerait qu'un jeu de baston sur ce personnage soit prévu sur Playstation.

• Dragon Ball Z sur Nec, ce n'est pas fini. Un second volet dans le même style est prévu pour le mois d'avril, afin de couvrir le reste de la série télé.

• Sega n'en finira jamais de nous étonner. Sonic, ami de la paix, des animaux, des lutins bleus, des grenouilles et des extraterrestres, devient le nouvel étendard de tout un ensemble de valeurs. En s'associant à la célèbre chaîne musicale MTV le 9 octobre dernier, Sega a organisé une immense compétition autour du jeu Sonic et Knuckles. Près de 100 joueurs se sont affrontés sur l'île d'Alcatraz (ancien pénitencier) où se déroulait la compétition. Décor et figurants étaient là pour l'ambiance. C'est-y pas beau, tous ces gens qui militent pour la paix et la liberté dans le monde ?

VERSION
JAPONAISE

IMPORT

PS-X

SEGA VS SONY:
LA BACHE DE
GUERRE SORTIE
DE TERRE !



CRÉATEUR • NAMCO
GENRE • COURSE/
AUTOMOBILE
TEXTE À L'ÉCRAN
JAPONAIS
DIFFICULTÉ • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • AUCUN
GRAPHISME 18
ANIMATION 18
MANIABILITÉ 17
SON/BRUITAGE 19

GLOBAL
96%

Aors que le duel Sega-Sony semble s'être substitué pour l'instant à celui entre Sega et Nintendo, chacun fait le maximum pour faire pencher le cœur des joueurs en sa faveur. Ainsi, Sega mise-t-il sur ses gros titres d'arcade pour booster les ventes de sa machine (le 22 novembre prochain) : Virtua Fighter (1 & 2), Daytona USA. Sony, quant à lui, un moment en retard, effectue un retour fracassant avec des jeux destinés à concurrencer sérieusement ceux de Sega. Pour cela, Sony s'est allié dès le début à de grands noms de l'arcade comme Namco, Konami et Capcom. C'est Namco et Konami qui vont ouvrir le bal pour la PS-X. De plus, la surprise est venue récemment de Takara, célèbre pour ses conversions de jeux Neo Geo sur Super Famicom et sur Megadrive. Ainsi, pour la sortie officielle de la machine, les espoirs de Sony reposeront-ils sur : Ridge Racer de Namco (vs Daytona USA & Virtua Racing Saturn), Ultimate Parodius de Konami, puis, un peu plus tard, sur Tekken de Namco et Toshinden de Takara (vs Virtua Fighter 1 & 2), ainsi que les autres titres de Namco et Konami. Ridge Racer sera le premier à sortir, et Sony compte beaucoup sur ce jeu. Mais force est de constater que Namco et Sony ont signé avec Ridge Racer Grand Prix un véritable petit chef-d'œuvre ! La guerre promet d'être rude à Noël ! Tout d'abord, le principe n'a pas changé. Comme dans Out Run, vous devez accomplir un périple en un temps limité. Le joueur doit rallier des "Check Points", sorte de portes ; en passant dessous, on gagne de précieuses secondes qui permettront de continuer la course. Il s'agit alors d'essayer de trouver une trajectoire idéale, de sorte à perdre le moins de temps possible. Chauffez les moteurs, le reste est en images ! Prévu pour la sortie de la machine (3 décembre), pour seulement 6 000 yens (soit moins de 350 francs !).



Tout est identique à l'arcade ! Le départ est pour bientôt ! Dans le ciel, on retrouve l'hélicoptère, mais aussi les dirigeables. Si je vous dis que sur des écrans décoratifs, on retrouve des jeux célèbres de Namco, vous me croirez ? Vous avez intérêt ! Premier jeu à voir dans le jeu : Galaga.



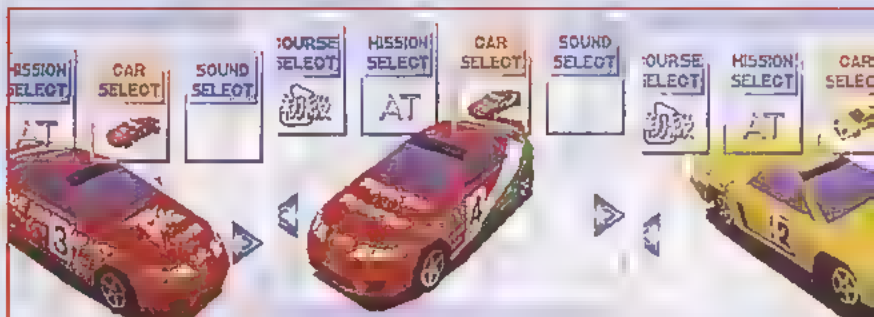
L'entrée du tunnel droit devant ! A fond la caisse ! Profitez de ces virages très larges pour doubler vos adversaires.

RIDGE R




Fautillez-vous entre vos concurrents. Attention, il va falloir faire vite, avant que les voitures verte et rouge ne se rabattent ! Une fois encore, l'animation est tout simplement impeccable, il n'y a rien à redire.

CHOISISSEZ VOTRE VÉHICULE !




Bien entendu, le jeu vous propose la vue "cockpit" qui est celle de l'arcade. Même en plein écran, l'animation est ultra fluide. Ça va vite, très, très vite ! Jamais jeu (console ou micro), n'aura été aussi spectaculaire. Même le très récent Mascar Racing pour PC CD-Rom est bien loin d'être aussi impressionnant.

 Pour son premier jeu sur PlayStation, Namco n'a pas lésiné sur les moyens. En effet, avec Ridge Racer on a non seulement la première grande licence sur la PlayStation, mais aussi son tout premier grand hit. Quand on vous disait qu'un jour l'arcade débarquerait dans votre salon, on ne s'était pas trompé. Avec Ridge, on a déjà une bonne idée des capacités extraordinaires de la machine de Sony en matière de gestion de la 3D mappée. À coup sûr, la bataille engagée entre Sega et Sony promet d'être passionnante. Il faudra certainement attendre le très prometteur Daytona USA sur Sega Saturn pour avoir une idée précise des forces en présence. En tout cas, Ridge Racer, qui est l'un des tout premiers jeux disponibles sur PlayStation, est tout simplement Fa-Bu-Leux ! Vous en avez rêvé, Sony l'a bien évidemment fait, grâce à Namco !

KURIBO



Graphisme
Le jeu propose une animation ultra fluide et une vue cockpit très réaliste. Les décors sont très détaillés et les voitures sont très belles.



Contrôle
Le jeu propose un contrôle très précis et une gestion de la 3D mappée très impressionnante. Les déplacements sont très réalistes.



Les décors n'ont eux aussi pas été oubliés. De bout en bout, ils sont superbes.



Un passage dans le tunnel avec des bruitages parfaits. Allongez-vous devant votre écran géant, plongez vous dans la nuit, et le réalisme sera total.



La console calcule en temps réel tous vos déplacements. Il est ainsi possible de prendre le circuit en sens inverse pour un max de sensations fortes. C'est en quelque sorte un second circuit, même si vous ne pourrez pas le visiter très longtemps.

ACER



Un passage impressionnant sur ce pont qui se termine par un virage à gauche pas toujours évident à négocier lorsque l'on roule à fond la caisse.



Pas évident de terminer la course en tête. Cette fois-ci, plus de Check Point, mais c'est la Finish, l'arrivée. Allez, encore un tour, après tout, c'est tout de même du jamais vu.



NOUVEAU A REPUBLIQUE

DECEMBRE OUVERT TOUTS LES DIMANCHES du mois

SNIPER

Video Games

La boutique des Jeux et Goodies Maniacs
9, rue Oberkampf à Paris 11e
40 21 01 44
M° République, Oberkampf, Filles du Calvaire

SUPER PROMOS D'OUVERTURE : - 30 %

VENTE ET REPRISE CONSOLES ET JEUX (neufs et occasions)

NINTENDO		SEGA		NEO-GEO CD	
DONKEY KONG	TEL	MK I	399 F	KING OF FIGHT	499 F
DBZ II	449 F	FIFA I	399 F	SUPER SIDE KICK II	429 F
EARTH WORM JIM	499 F	SLPER STREET FIGHTER		3 DO	
LE ROI LION	449 F	LE CVRE DE LA JUNGLE	399 F	SAMOURAI SP R.T	TEL
SECRET OF MANA	499 F	SPARKSTER	399 F	CLAY FIGHTER	TEL
MICKEY MANIA	449 F	SHINNING FORCES	449 F	SUPER STREET II	TEL

Egalement G-BOY, Game GEAR, MEGA CD et Nouvelles consoles

• Figurines VOL 1 au VOL 9 (pièce) : 99 F • Les Mangas 1 au 39 : 30 F
• La collection des 9 VOL : 799 F • K7 Video DBZ du n° 1 au n° 6 : 129 F
Cards, Cardass, Pin's, Posters

Bon de commande à renvoyer à SARL ATT Brothers-SNIPER - 9, RUE D'OVERKAMPF - 75011 PARIS

<p>Prénom _____</p> <p>Adresse _____</p> <p>CP / / / / ville _____</p> <p>Tel. _____</p> <p>Règlement : <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat-Lettre</p> <p><input type="checkbox"/> Contre-Remboursement <input type="checkbox"/> Signature</p>	<p>Prix _____</p> <p>TOTAL : + frais de port</p> <p>(sans d'excuses 29F / Gamme 60F + 0F en remboursement)</p> <p>Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.</p>
--	---

RIDGE RACER

Alors que la version arcade ne vous proposait qu'un seul bolide, il est cette fois possible de choisir parmi plusieurs véhicules. Chaque voiture possède bien entendu ses propres caractéristiques techniques. À vous de faire le choix le plus judicieux !



Alfa ou pas Alfa ?

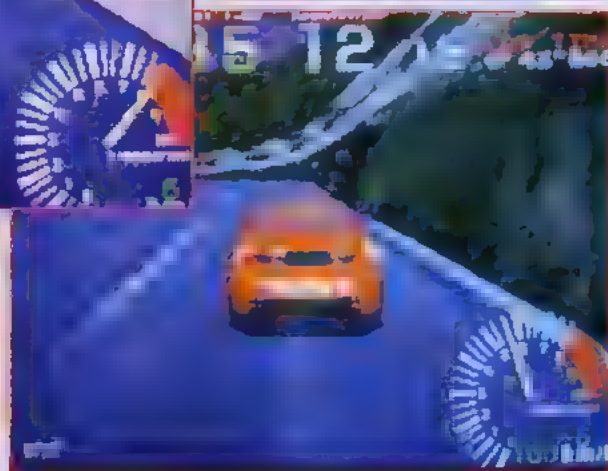
Même si Ridge Racer PlayStation possède la mention "Alfa", le jeu ne comporte pas beaucoup de changements par rapport à la version arcade. Le seul, à vrai dire, semble être la possibilité de choisir sa voiture parmi les cinq écuries proposées. Autrement, on est en face d'une très (trop ?) fidèle conversion de l'arcade. Ainsi, on retrouve les mêmes "défauts" que la version arcade :

- un jeu qui manque de fun par rapport à un Daytona USA,
- un seul circuit,
- deux vues de la voiture contre quatre pour son rival Daytona USA.

Tous ces éléments auraient peut-être pu (dû ?) être évités avec une vraie version Alfa. D'ailleurs, Namco a eu vite fait de trouver un nouveau nom à son jeu en ôtant la mention "Alfa" : Ridge Racer Grand Prix (un hasard ?).



RECORDS				
1ST	3'	25"	765	125
2ND	3'	26"	765	HAL
3RD	3'	28"	765	LTK
4TH	3'	31"	765	ILL
5TH	3'	35"	765	J80
6TH	3'	40"	765	NYX
BEST LAP 1'06"765				
1A	10A	10A	10A	10A



En fin de partie, regardez un peu vos temps. Le véhicule employé figure aussi dans ce tableau qui peut être sauvegardé. Un bon moyen pour conserver vos meilleurs scores.



Un passage en zone urbaine pour des décors toujours aussi fantastiques.



Ridge Racer, c'est aussi toute une série d'obstacles à éviter. Vous ne risquez pas l'accident à chaque instant, mais si vous n'évitez pas les embûches, vous risquez fort de ne pas finir le tour à temps...



Un démarrage vu de dernière le volant.

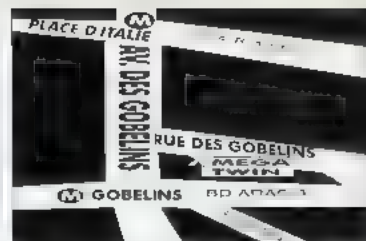


Et un petit dérapage, un !

Une fois la course terminée et remportée, refaites un tour, guidé par la console, sous différents angles de caméra. Un spectacle à voir et revoir !



OUVERT
7J/7
DE 11H00
A 20H00



MEGA TWIN 43.31.56.56
14 RUE DES GOBELINS PARIS 13e

PSX (SONY)
NEO GEO CD 2
3DO N°2
SATURN ET 32X

COMMANDEZ PAR
TELEPHONE ET
RECEVEZ CHEZ
VOUS EN 24/48H
PAR CARTE BLEUE
TEL : 43.31.56.56

5. NINTENDO

MEGA DRIVE

DRAGON BALL Z N°3	449	DRAGON BALL Z N°2	399
ROI LION	449	ROI LION	399
DONKEY KONG	449	FIFA N°2	399
STREET RACER	449	URBAN STRIKE	399
RETURN OF JEIDI	449	JUNGLE BOOK	399
EARTHWORM JIM	449	EARTHWORM JIM	399
MICKY MANIA	449	SPARKSTER	399

GOODIES

PQT IMG	39F	PT FIGURINE	45
POSTER	39F	MANGAS	39
K7 VIDEO	129F	MANGAS COUL	79
JX DE CARTE	99F	TEE SHIRT	79
CD AUDIO	129F	PORT CLE	39

MANGAS N°39 45F ET N°12 EN COULEUR 79F
SUPER FIGURINES DBZ 149F
DEMANDEZ NOTRE SUPER CATALOGUE DE GOODIES

offre valable dans la limite du stock disponible
nom.....
prenom.....
adresse.....
c.postal.....
ville.....
tel :.....
MEGA TWIN 14 RUE DES GOBELINS PARIS 13e

JEUX.....PRIX.....
JEUX.....PRIX.....
PORT ..+ 35 FR\$
TOTAL.....

SUR LE DES - FIGURINES
36.70.23.25 - K7 VIDEO
- MANGAS
- ETC....

GAGNE 7/7 24h/24

20 GAGNANTS PAR JOUR (45 en moyenne)
ALORS...APPELLE VITE...

36
70
23
25

VERSION
JAPONAISE

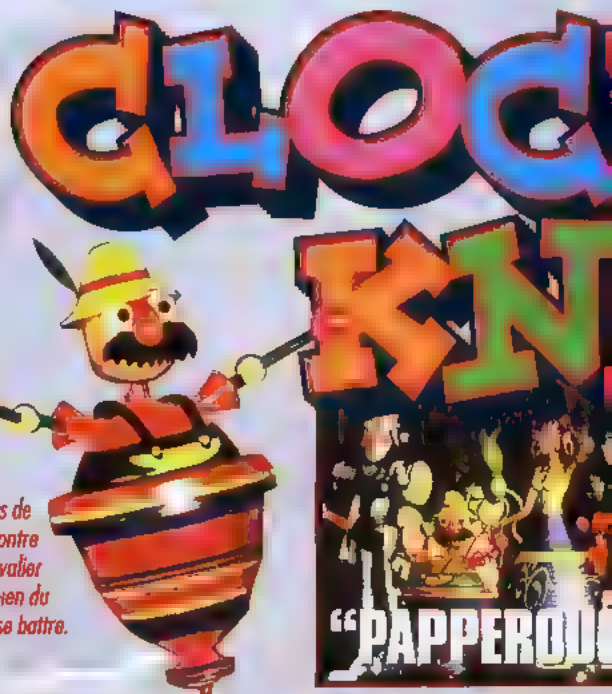
IMPORT Saturn

UN CHEVALIER EN ORBITE, AUTOUR DE SATURN



Très courageux, notre bon chevalier à l'épée en forme de clé, pousse aussi des éléments du décor qui pourront lui servir à progresser. Pas question de fancer tête baissée !

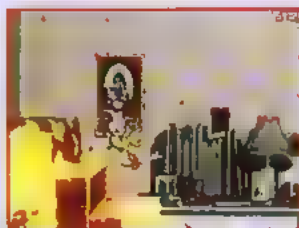
Minuit passe, la place publique des jouets s'anime joyeusement. C'est aussi le lieu idéal pour admirer la délicieuse demoiselle du coucou : Chelsy. À ce sujet, le héros Papperouchau et son rival, le chevalier d'argent, se disputent. Soudain, la place des jouets est plongée dans le noir le plus profond. C'est une panne électrique ! Sur le coup, la place est prise de panique, mais la lumière revient. Mais horreur, Chelsy a disparu ! Elle a été kidnappée ! Il ne reste pas beaucoup de temps pour la sauver : nos amis ont jusqu'à l'aube pour la retrouver. Mais qui a bien pu enlever Chelsy ? C'est vrai, qui a pu faire une chose pareille ? Hein ? Quand on y pense, qui peut se permettre ? QUI ?... On ne va quand même pas tout dévoiler !



Un boss de taille contre un chevalier qui a bien du mal à se battre.



On se croirait étrangement dans un monde de Lego... Allez comprendre !...




SORTIE ANNONCÉE :
9 DECEMBRE
PRIX OFFICIEL : 4800 YENS
(ENVIRON 270 F.)



Côté couleurs, il est clair qu'il n'y a rien à redire. Le petit chevalier progresse dans les niveaux en éliminant ses adversaires à grands coups d'épée. C'est aussi beau que passionnant.



Le  **Glock Work Knight** On le tient le premier grand jeu digne de la Sega Saturn ! **Glock Work Knight** nous démontre vraiment que la nouvelle machine de Sega est une bombe ! On commençait à avoir un peu peur, car à chaque fois, dans les annonces ou les démos de salon, la PlayStation se montrait supérieure. Maintenant, on est rassuré : la Saturn aussi est très douée en matière de polygones mappés animés ! Outre sa réalisation **FABULEUSE**, **Glock Work Knight** offre un intérêt réel avec ses pièces, ses animations comiques et ses graphismes originaux. Présent au début par Sega comme une simple démo des capacités de sa machine, **CWK** est devenu, en l'espace de six mois, un super-hit en puissance ! C'est peut-être ce qu'on peut appeler du savoir-faire ou alors tout simplement de la magie ! Prévu pour décembre, à moins de 270 F (au Japon bien sûr) ! **CWK** va certainement ouvrir une nouvelle ère dans le monde enchanté de Segaland !

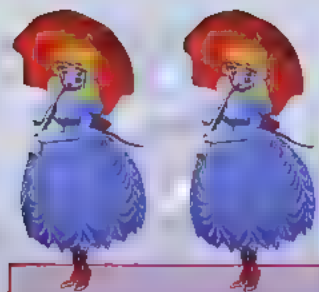
KURIBO



Exploite la machine originale au jeu de plates.



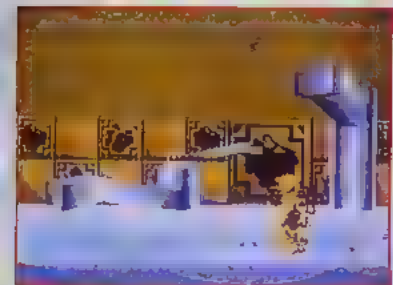
Le jeu est très original et très amusant.



WORK



Une demo
qui en jette.
Regardez
donc ces
clichés pour
vous en
convaincre !



Et pourquoi pas un petit bowling ?



KONCI

123 bd Voltaire 75011 PARIS
Tel : (1) 44 93 51 30
35 rue Sommeiller ANNECY
Tel : (16) 50 52 30 53

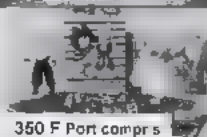
SUPER FAMICOM

Art of Fighting 2	549F
Breath of Fire 2 RPG	569F
Dragon Ball Z 3 new	360F
Demon's Blazon	499F
Donkey Kong	449F
Fatal Fury Spéc.	399F
Final Fantasy 3 us	539F
Goemon Fight 3	569F
Human GP 3	549F
MickeyMania	499F
Mother 2	549F
Muscle Bomber	360F
Nosferatu	519F
Parodius 2	569F
Ranma 1/2 n° 4	289F
Riding Spirits	529F
Rocky & Pocky 2	449F
Samourai Spirits	499F
S. Metroid	289F
Street Racer	469F
Yu Yu Hakusho 2	399F



Pack Noël 1

- 1 CD Audio DBZ
- 1 Porte Clé DBZ
- 1 Figurine B Coll
- Vol 1 à 9 au choix
- 25 cardass DBZ
- dont 6 Brillantes



Pack Noël 2

- 1 CD audio DBZ
- 1 Porte clé
- 1 Film DBZ
- en français au choix
- 40 cardass DBZ
- dont 8 Brillantes

SEGA SATURN



Dispo chez KONCI

NEO-GEO

NEO GEO CD console + 1 jeu	
King of Fighter 94	3690F
Art of fighting 2	429F
Fatal Fury Sp	429F
Samourai Spirits	429F
Super Side Kick2	429F
Last Resort	409F
King of Fighter 94	490F
World Heroes Jet	490F
Cartouche	
King of Fighter 94	1590F
Art of Fighting 2	990F
Fatal Fury Spécial	990F
Samourai Spirits 2	1590F
Top Hunter	1090F
World Heroes Jet	990F

JAPANIMATION

Figurine Battle coll. articulée DBZ	
Vol. 1 à Vol 9 chacune	85F
Vol 10 Broly	119F
Trousse en Métal DBZ	50F
VIDEO	
Retour de Broly film en Pal	129F
K7 Dragon Ball Z Pal	99F
K7 Ver Fr. DBZ Vol. 1 à 8 chaq	139F
K7 Vidéo en Anglais	Tel
Mangas érotique pour adulte	66F
Plus de 2000 cardass DBZ	
Sailormoon Street Fighter	2F
Poster DBZ Sailormoon	25F
Poster en tissus	129F
CD Audio DBZ, Orange Road,	145F
Sailormoon, City Hunter, St. Sayai	
Porte Clé DBZ	26F
Mangas Dragon Ball Z Jap	33F
Mangas coul DB Z	70F

Transformation votre Super Nintendo 50Hz en SFC 60 Hz

99 frs !!!

Pose comprise

Nos avantages :

- Service VPC performant
- Stock important pour une plus grande disponibilité sur les jeux et les goodies
- Arrivages quotidiens en direct du Japon
- Prix direct sans intermédiaires
- Accueil compétent et sympa

KONCI 123 bd Voltaire 75011 PARIS

Ouvert tous les jours de 10H à 19H sauf dimanche 14H à 19H

B o n d e c o m m a n d e

Commande par téléphone : 16 (1) 44 93 51 30 en contre remboursement

Jeux et articles	Prix
Frais de port : console / 50F Jeux et Goodies / 30F Contre Remb. / 40F	
Total à payer par chèque Banq. ou Mandat-lettre	
Nom et Prénom:	
Adresse	
Code Postal.	Ville.
Tél	Signature

VERSION
JAPONAISE

IMPORT

PS-X

SAMURAI
SHODOWN
PUISSANCE
1000 !

EDITEUR : TAKARA

GENRE

BASTON POLYPERSONNEL

VERSION : JAPONAIS

DIFFICULTE : MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE : 3

NOMBRE DE JOUEURS : 2

NOMBRE DE COMBATTANTS : 8

NOMBRE DE CD : 1

GRAPHISME 19

ANIMATION 19

MANIABILITE 18

SON/BRUTAGE 17

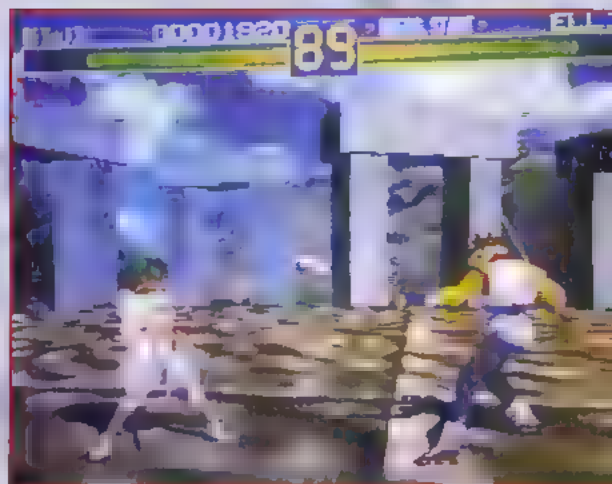
GLOBAL

95%

SORTIE ANNONCÉE :
UNE OU DEUX SEMAINES
APRÈS LA SORTIE DE LA
PLAYSTATION.
PRIX OFFICIEL : 6 000 YEN
(ENVIRON 350 F.)

C'est le premier clone de VF (Virtua Fighter) annoncé. En fait, l'élève semble avoir largement dépassé le maître, car il faudrait plus le comparer à un Virtua Fighter 2 (version arcade). Bien que le jeu soit une "copie" de VF, il est indéniable que Takara est capable maintenant de créer et de réaliser, non plus seulement des conversions de titres Neo Geo, mais ses propres hits. Ce jeu de combat en 3D est plus comparable à un "Virtua Samurai Spirits" qu'à un simple VF. Sa réalisation est pour l'instant impeccable et ne présente aucun défaut notable.

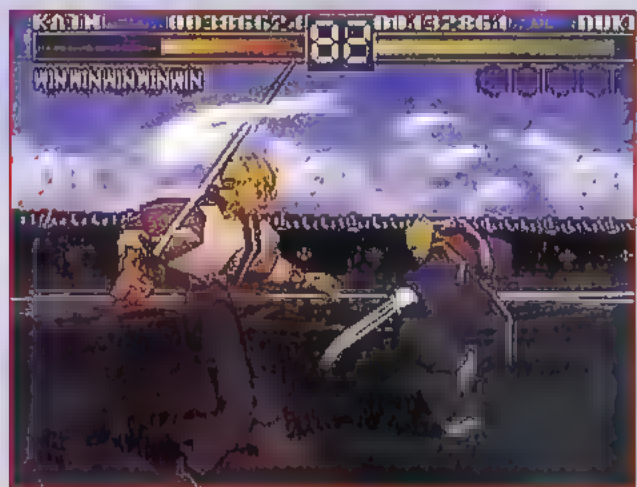
Le jeu est entièrement en polygones mappés, avec en plus l'emploi de Gouraud ! De plus, la modélisation des personnages est similaire à celle de VF, ce qui laisserait dire (encore une fois !) que la PlayStation est plus douée que la Sega Saturn dans ce domaine ! Il suffit de voir Ellis s'animer avec sa tenue en polygones transparents, pour comprendre que la PlayStation est tout simplement MONSTRUEUSE !



TOSH

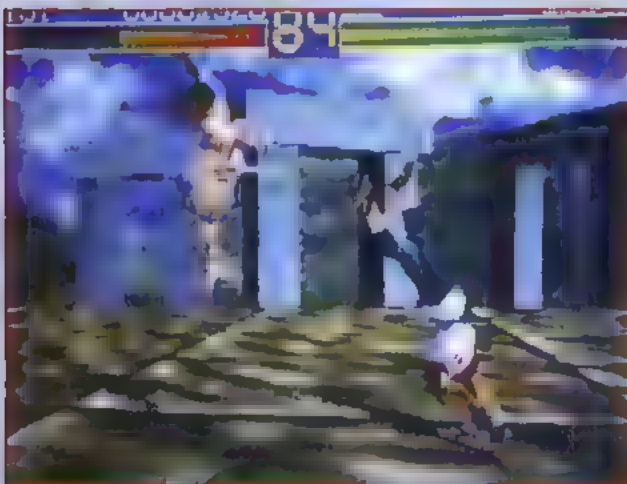


Sophia, une combattante aussi sexy que redoutable. Le pauvre Ozuwa risque bien d'y perdre plus qu'un dentier.



Gras plan sur l'action ! En plein cœur du combat. L'animation est tout simplement époustouflante. Les Mortal Kombat II et autre Super Street Fighter II sont relégués au fond d'un placard avec de gros rats. Les amateurs de Virtua Fighter trouveront là leur compte.





*Jamais jeu de
baston sur
console n'aura
été aussi bien
animé.
Toshiden :
un hit en puis-
sance.*

TOSHIDEN



*Autant dire tout de suite que les combats dans ce jeu sont d'un rare en-
sahonnel. Rangu et son épée démesurée devraient en calmer plus d'un.*

*Y a un
petit
vieux qui
va se
prendre
un coup
d'épée,
s'il conti-
nue à me
chercher!*



**Comment RENCONTRER
des filles !**

36 70 21 07



**Comment avoir du succès
auprès des filles !**

36 70 21 07



**Es-tu prêt pour ta
première fois ?**

36 70 21 07

**Comment embrasser
les filles !**

36 70 21 07

**BOÎTES AUX LETTRES
VOCALES**



**DIALOGUER ET SE FAIRE
DES AMI (S) S. LAISSER
DES MESSAGES.**

36 70 21 12

**Sur le 36 15 CANAL 21
"GAGNEZ"**

**des magnétoscopes, des CD,
des mini-chaines,
des K7 vidéo,
des jeux vidéo
et plein d'autres cadeaux...**

**ALORS SAUTEZ SUR
VOTRE MINITEL !**

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ?

36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ?

36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D 0 ?

36 68 21 88

J'AI HONTE

car je ne sais pas danser !

36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites

36 70 21 07

**Comment organiser
votre
premier rencart !**

36 70 21 07



**JOUEZ ET
GAGNEZ AVEC
LE SNORK**

36 68 21 88

**Tout ce qu'il faut savoir
sur les filles**

36 70 21 07

**Comment sortir avec une
fille SANS PERDRE SON
INDEPENDANCE !**

36 70 21 07

**Je n'ai pas encore eu de
rapports.**

SUIS-JE NORMAL ?

36 70 21 07

BOXPHONE

NOUVEAU

Envie

**de lui laisser
un message ? Créez
votre répondeur
personnel au**

36 68 21 41

TOSHINDEN



🤪 Inconnu il y a seulement quatre mois, Takara a surpris tout le monde avec ce "surper-hit" en puissance. Même Sega ne s'y est pas trompé en annonçant dans la foulée la sortie d'un prochain "de Virtua Fighter" sur Sega Saturn. Takara ne cesse de nous surprendre ces derniers temps avec la qualité grandissante de ses produits. Mais force est de constater que Toshinden dépasse de loin tout ce qui s'était fait auparavant. À tel point que Virtua Fighter a pris du ans, à côté. Les fabuleuses capacités de la machine de Sony en matière d'animation des polygones ont dû très certainement beaucoup aider Takara dans la réalisation de ce jeu. Prévu pour le début du mois de décembre, ce superbe jeu de combat ravira à coup sûr tous les heureux possesseurs de PlayStation et de Saturn.

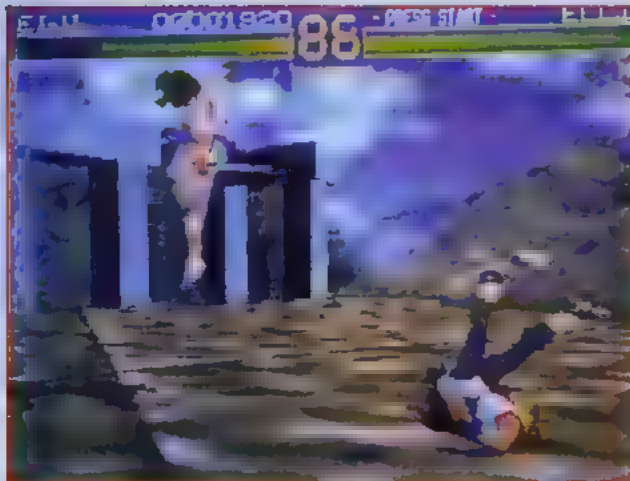
LURISO



Une réalisation grande
"Ca bouge à merveille"
L'emploi des armes est excellent
Le fait de jouer à quatre joueurs

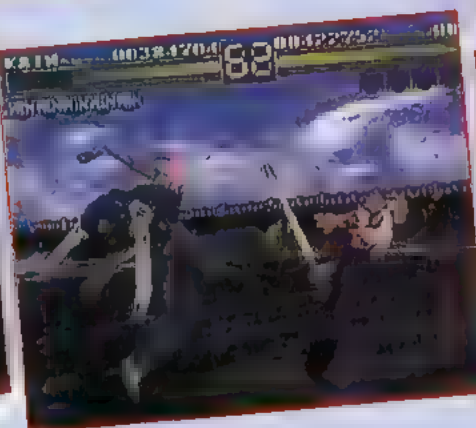
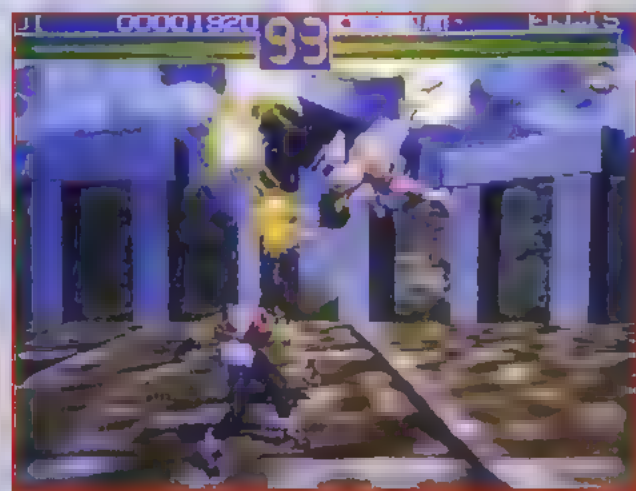


Le jeu n'utilise pas de casque de réalité virtuelle avec une épée virtuelle
Le jeu ne sera certainement pas un succès
Une vraie Sochia (jeu de hasard) au lieu d'un combat



Une aire de combat assez grande et des décors sublimes qui montrent que la PS-X est LA machine des années 90.

Bien entendu, les coups spéciaux n'ont pas été oubliés. La preuve, avec cette scène tout simplement incroyable... mais vraie !



3615 JOYPAD

UNE
MEGADRIVE
32
A
GAGNER

X

Joyypad

A SÉLECTIONNÉ POUR VOUS
LES MEILLEURS TITRES
DE L'ANNÉE !



Découvrez-les dans le centre E. LECLERC le plus proche de chez vous,
dont vous trouverez l'adresse sur le 3615 JOYPAD

E. LECLERC



DISPONIBLE DANS LE COURANT DE LA SEMAINE DE LA SORTIE DU FILM "LE ROI LION"
** DISPONIBLE À PARTIR DU 22 NOVEMBRE

VERSION
JAPONAISE

IMPORT

Super Famicom

NOSFERATU
TRUD'POIL ?



On peut dire qu'on l'attendait, cette cartouche : quatre ans déjà ! Lorsque Tonton Steph s'est acheté sa première Super Famicom à 6 000 F (avec des jeux quand même), il rêvait déjà de Nosferatu. Ce jeu est resté dans les tiroirs pendant tellement longtemps, que notre pauvre Steph n'y croyait plus. Mais voilà qui est réparé, avec l'arrivée en import de ce jeu qui n'a finalement pas vieilli. Le principe utilisé fait énormément penser à Prince of Persia, mais revisité à la sauce arcade. On doit en effet faire progresser son personnage dans des dédales de couloirs tout en évitant des pièges toujours plus machiavéliques. Mais il faut aussi lutter contre des hordes d'ennemis que l'on combat à la manière d'un beat-them-up classique avec moult coups spéciaux. Et tout se passe dans une ambiance de mort bien scabreuse.



Time 115 Crystal 1 Life 111

BEAT-THM-UP

Nosferatu est aussi un beat-them-up, et les auteurs ont porté leur effort sur les combats qui rappellent ce que l'on connaît dans le genre, avec des coups spéciaux et un grand nombre d'ennemis aux réactions variées.



PRINCE OF PERSIA

Nosferatu est principalement un jeu à la Prince of Persia, avec une vue de profil (légèrement isométrique) et des passages qui rappellent ce jeu d'action et de réflexes. On saute, on s'accroche in-extremis aux parois, on enclenche des mécanismes, etc.

Nosferatu



On peut dire qu'ils ont eu le temps de le peaufiner, ce Nosferatu, depuis le temps qu'on l'attendait... Alors, forcément, on ne trouve pas le jeu aussi exceptionnel qu'on l'aurait trouvé, il y a trois ans. De plus, un terrible parfum de Prince of Persia semble s'échapper de ce jeu maléfique. Mais trêve de critique, Nosferatu est un sacré bon jeu d'action qui reprend en effet le principe de Prince of Persia, mais en y incluant davantage de baston. Je veux dire par là qu'il ne s'agit pas de récupérer une épée et de participer à des combats erratiques, mais plutôt de cogner à chaque détour de couloir en utilisant de nombreux coups et enchaînements (dont certains coups spéciaux comme dans un beat them up d'arcade). Mais comme il faut aussi savoir utiliser ses petites mimines en visant juste, et son petit cerveau en sachant s'orienter, le jeu prend une dimension captivante. Les graphismes sont de toute beauté (bien qu'un peu ternes), mais c'est surtout le sprite du personnage qui étonne par le réalisme de ses mouvements. De longues heures de jeu avec des cadavres qui pendent et des zombies bien frais à posséder obligatoirement.

OLIVIER



Une animation très réaliste.
Moult coups spéciaux.
Prince of Persia, génial !
Une ambiance terrible.



Le personnage glisse.
Les couleurs sont ternes.

Le nombre de coups et de mouvements possibles est impressionnant. Par exemple, pour glisser sous ce passage, il faut quand même courir (deux fois curseur "Droit", par exemple) puis appuyer simultanément sur le bouton "Y" et le curseur "Bas".



RETOUR VERS L'ENFER!

SONY
Game
Line
36.6322.02



PART 2: THE CHAOS CONTINUES



ocean

2,19F La Minute

GAME BOY

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

© 1994 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. Game Program is a trademark of Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

VERSION
JAPONAISE

IMPORT

Nec/Pc Engine

SON GOKUH
MODE
D'EMPLOI

EDITEUR • BANPREI
GENRE • MÊME
VERSION • JAPONAIS
DIFFICULTÉ • INTERMÉDIAIRE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE
SAUVESANNE
AVEC BACKUP RAM

GRAPHISME 16
ANIMATION 18
MANIABILITÉ 07
SON/BRUITAGE 18
GLOBAL
93%

Dragon Ball Z, la légende de Songo-kuh, c'est ce que vous propose de partager avec vous ce CD. Le scénario du jeu est le suivant : vous avez toute une partie entièrement en dessin animé où Son Goten demande à son grand frère de lui parler de son père, qu'il n'a jamais connu. L'intro où l'on voit Son Gokuh mourir avec Cell, identique en tout point au dessin animé, vous met d'ailleurs dans l'ambiance : ce n'est pas un jeu comme les autres. Vous aurez donc le choix de raconter l'histoire que vous voudrez à Son Goten, en sachant qu'une fois toutes les histoires racontées, vous pourrez alors lui narrer le combat contre Cell. Fidèle à la série et extrêmement sympa, il prouve une fois de plus – s'il en est encore besoin – que la Nec est très certainement l'une des meilleures machines de tous les temps, mais était-ce encore à prouver, dites ?



DRAGON BALL Z

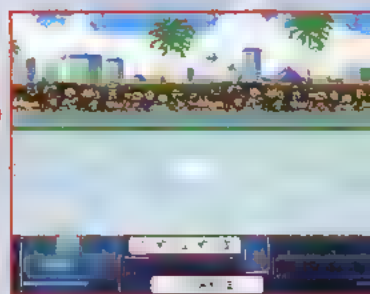
LEINARU SON GOKUH
DENSETSU



Sur cet écran, c'est Son Gokuh qui a pris l'avantage sur Tenshin-Han. Le joueur a 10 secondes pour décider de ce qu'il va faire (coup simple, enchaînement, attaque spéciale) et l'énergie qu'il va utiliser pour cela. Bien entendu, plus il y a d'énergie mise en jeu, plus l'attaque est puissante. De son côté, l'attaqué pourra lui aussi mettre en jeu de l'énergie pour amoindrir les dommages qu'il va se prendre.



D'un côté, l'on voit l'enchaînement de Tenshin-Han, et de l'autre le Kamehameha de Son Gokuh. Ces scènes sont très réussies et d'une fluidité incroyable.



Dans cette phase du jeu, vous allez choisir vos actions entre parade "Guard" (panneau de couleur grise), concentration "Keep" (panneau de couleur verte), attaque au poing "Blow" (panneau de couleur rouge) ou attaque énergétique "Shoot" (panneau de couleur bleue). Une fois ceci fait, celui des deux qui aura pris l'avantage sur son adversaire fera passer l'écran en mode "Préparation".



Le principal avantage du soft tient de fait que lors des combats, il n'y a **AUCUN** temps mort tant que l'un des deux personnages a pris l'avantage. On sent d'ailleurs toute la puissance de la console, qui, au fil des années, n'a pas perdu sa réputation de petite nerveuse. L'en veut pour preuve qu'une fois finie une partie de DBZ Neo, il suffit de se remettre sur la version SFG ou Megadrive pour avoir l'impression de jouer avec des légumes bouillis emprisonnés dans un décor de trois centimètres. Bien sûr, le mode de contrôle est assez étrange, mêlant le jeu de baston et le jeu de simulation. Les joueurs sont très souvent surpris et n'ont même pas l'impression de jouer dans les premières parties. Pourtant, une fois maîtrisé, le jeu se révèle plus qu'excellent et permet pratiquement au fan d'atteindre un résultat digne des meilleurs passages de la série télé, qui n'est pas, je vous le rappelle, réputée pour ses quarante heures de discussions philosophiques. D'une réalisation sans bavure, donc, Dragon Ball Z Songokuh Den ravira à mort les fans de la série, et rebutez les fans de baston pure; les amateurs de japonaiseries aussi apprécieront rien que par l'ambiance 100% Japon qui émane de ce disque.

GREG



On retrouve **ENFIN** le mode japonais, c'est-à-dire le mode de temps mort, pas le temps de souffler. Le jeu mène entre combat et dessin animé. Les séquences animées sont très belles.



Une réalisation excellente. Une difficulté qui rebute. Pourquoi le public boude-t-il ?



Voilà toutes les histoires que vous pourrez raconter à Songoten. Une fois toutes les histoires racontées, vous allez pouvoir lui narrer la terrible bataille contre Cell.



Dans le canyon américain, Vegeta révèle toute sa fureur. Un adversaire redoutable qui prend facilement l'avantage avec des enchaînements poing-pied. Évitez le corps-à-corps !



Songokuh contre Piccolo Daimaô. On sent déjà la fin du combat, à en voir l'état des jauges de pouvoir des deux adversaires.



Songoten, aède d'histoires



Songokuh, le principal protagoniste de l'histoire



Tenshinhan, que vous aurez à combattre deux fois



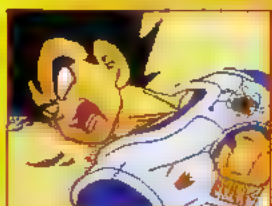
Songohan, que vous incarnerez lors de la bataille contre Cell



Piccolo Daimaô, le vieux démon que vous devrez combattre 2 fois



Piccolo Junior, le fils du premier du nom



Vegeta, qui est ici en bien mauvaise posture, le pauvre



Freeza, le tout-puissant, que vous devrez aussi combattre deux fois

OUVERT LE DIMANCHE DE 14 H À 18 H

LIBERTÉ GAMES
42, BLD MAGENTA
75010 PARIS
M^o J. Bonserge
Tél : 42 000 999
Fax : 42 000 981
ouvert du lundi au samedi de 11 h 00 à 19 h

3615 ALLGAMES * LIBERTÉ

C'EST NOËL À LIBERTÉ GAMES

VOUS S. NINTENDO DE VIENT PRO STANDARD

PLEIN ÉCRAN 20 % PLUS RAPIDE

LES PROS LA GARANTISSENT UN AN - POSE : 1 H

PRIX DE VENTES : 99 F

GRATUIT POUR PLUS DE 800 F D'ACHAT

NEWS S. NINTENDO OCCAS

DONKEY KONG JR	499 F	PAC MAN 2	
RETA OF THE JEDI	499 F	BOMBERMAN 7	
EARTH WORM JIM	499 F	FATAL FURY 2	5
DBZ N°1 NEWS JAP	499 F	SHAQ FU US	
FINAL FANTASY 3	499 F	WOLFENSTEIN 3D	
LE ROULETTE	449 F	FLIPPO POSITION	
STREET RAKER	449 F	ACTRAISER	
DRAGON	449 F	YOUNG MERLIN	
BLACKTHORNE	429 F	NIGHT MANS JAP	
MORTAL KOMBAT 2	449 F	BASTARD	

SUPER NES AMÉRICAINE NEUVE

GARANTIE 1 AN - 50/60 HZ 890 F

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS DES ADAPTATEURS

NEWS MEGADRIVE OCCAS

SONIC ET KNUCKLES	449 F	FATAL FURY	
DRAGON	449 F	COMBAT CARDS	
FFA 35	449 F	ART OF FIGHTING	
MORTAL KOMBAT 2	399 F	P SAMPRAS	
URBAN STRIKE	399 F	P.S.G	

NEWS NEO GEO OCCAS

NEO GEO CD	1390 F	NEO GEO OCCAS	
NEO GEO NE VE	1790 F	FATAL FURY	
KING OF FIGHT 94	1390 F	FATAL FURY 2	
Y SIDE KICKS 2	1090 F	ART OF FIGHTING	
ART OF FIGHT 2	1090 F	ART OF FIGHTING 2	
SAMOURA SHOD 2	990 F	WORL JHER 2 JPT	
MARTAL KOMBAT	990 F	SUPER SIDE KICKS	

JEUX NEO GEO OCCAS À PARTIR DE 24

JEUX CD À PARTIR DE 399 F !!!

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU + ALIEN VS PREDATOR	299 F
ALIEN VS PREDATOR	299 F
DEUTAL SPORT	299 F
DAIDEN	299 F
TINY TOONS	299 F
CHECKERFLAG 2	299 F

ARCADE SYSTEM 3 : 1490 F

SUPER STREET FIGHTER	399 F
DRAGON BALL 2	399 F
MORTAL KOMBAT	279 F
PUNISHER	150 F
FINAL FIGHT	150 F
+ DE 100 TITRES DISPONIBLES - LISTE SUR DEMANDE	

NOUVELLES CONSOLES

SATURN - PSX - 32 X

GOODIES

POSTERS	25 F	FILMS VIDEOS JAP	1
FIGURINES DBZ PM	35 F	BAT COLLECT A PART	
POSTER C.E.F.	35 F	LE RETOUR DE BROLY	

FILMS VIDÉO FRANÇ PL 25 F DU N°1 AUN

FRAIS DE PORT JEU 30 F CONSOLE 50

CHEQUE À L'ORDRE DE R. BILLARD

NON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

JOUEUX NOUVEAUX



SCORE GAMES

LA VIDEO JEUX PASSION



MEGADRIVE

+ 2000 jeux

disponibles à partir de 49 F

CONSOLE MEGADRIVE II

599 F

neuve + 1 jeu

SUPER PROMO

- Jeu SONIC 49 F
- Jeu STREET OF RAGE 59 F
- Manette MEGADRIVE 3 boutons 59 F
- Manette MEGADRIVE 6 boutons 99 F

32 X (NEUVE) 1 390 F

- Jeu DOOM 489 F
- Jeu VIRTUA RACING DE LUXE 489 F
- Jeu STAR WARS ARCADE 489 F
- Jeu SUPER MOTOCROSS 489 F

SATURN SEGA TEL

Disponible fin Novembre, Contactez nous !!!

MASTER-SYSTEM

+ 1300 jeux disponibles à partir de 49 F

SUPER PROMO JEUX OCCASION

- SHINOBI 49 F
- SUPER TENNIS 49 F
- Manette Neuve 59 F

MEGA - CD

+ 300 jeux

disponibles à partir de 69 F

CONSOLE neuve + 1 jeu

1 590 F

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

3 DO

+ 200 jeux Neufs et Occasions

disponibles à partir de 139 F

CONSOLE 3 DO

TEL

N.E.C

+ 500 jeux disponibles à partir de 59 F

CONSOLE PORTABLE*

GT TURBO + 1 jeu

995 F

NEO-GEO

+ 300 jeux disponibles à partir de 199 F

CONSOLE* + 1 jeu

1 290 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES

SUPER PROMO JEUX D'OCCASION

• NAM 75 199 F • FATAL FURY 249 F

CD ROM PC & MAC

+ 600 jeux neufs et occasions

disponibles à partir de 139 F

• Lecteur double vitesse 990 F

• Joystick 129 F

CDI PHILIPS

Modèle 450

2 490 F

+ 100 jeux disponibles (jeux, éducatifs, films...)

AMIGA CD32

+ 200 jeux

disponibles à partir de 99 F

CONSOLE neuve + 2 jeux

990 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES

JAGUAR

+ 50 jeux disponibles neufs et occasions

CONSOLE NEUVE + 1 jeu

2 190 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES

GAME-GEAR

+ 300 jeux

disponibles à partir de 49 F

CONSOLE* + 1 jeu

449 F

• Adaptateur secteur 49 F

• Loupe Game Gear 59 F

SONY PLAYSTATION

Disponible en Décembre, Contactez nous !!!

SUPER-NINTENDO

+ 2500 jeux

disponibles à partir de 79 F

CONSOLE NEUVE

599 F

+ Jeu STREET FIGHTER II TURBO 699 F

SUPER PROMO

- Jeu MORTAL KOMBAT neuf 99 F
- Jeu R TYPE neuf 99 F
- Jeu STARWING neuf 99 F
- Adaptateur jeux Jap/USA 99 F

N.E.S NINTENDO

+ 1500 jeux disponibles à partir de 49 F

CONSOLE NEUVE

+ 2 manettes

249 F

SUPER PROMO JEUX NEUFS US

- SUPER MARIO 3 (US) 49 F
- DUCK TALES (US) 49 F
- ADAPTATEUR JEUX US 99 F

GAME-BOY

+ 600 jeux disponibles à partir de 49 F

CONSOLE* 199 F

• TETRIS 49 F

• Adaptateur secteur 49 F

MULTIMEGA

+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD

2 990 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES

OVERGAME MACHINE

«La console d'arcade la plus petite au monde»

1 590 F

+ de 50 jeux disponibles à la location ou à la vente

En vente dans tous les magasins SCORE-GAMES

SÉLECTIONNÉ PAR LES GUIDES:

PARIS
COMBINES

PARIS
PAS CHER

PARIS
MEILLEURS PRIX

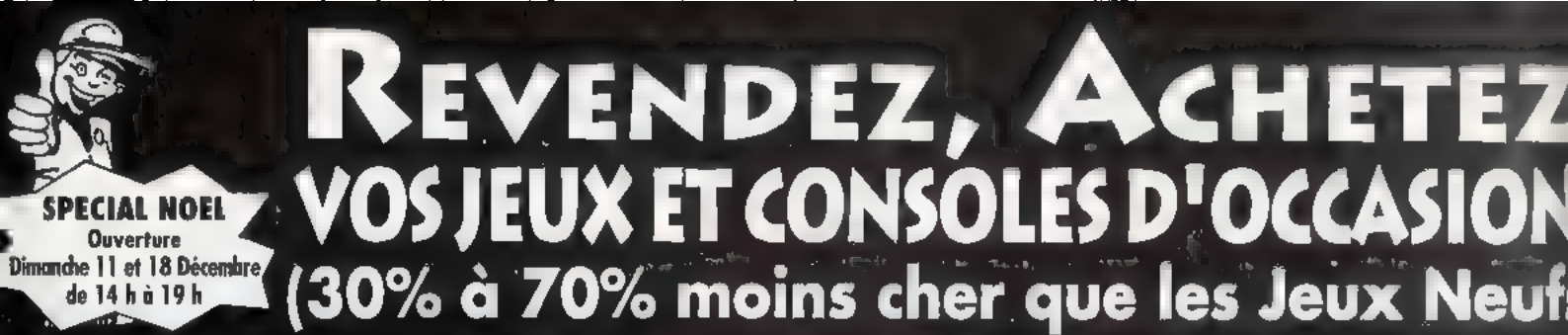
PARIS
PRIVILÈGES

LE PETIT
FUTÉ

CARTE
AURORE

FACILITÉS
DE
PAIEMENT

REVENDEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)



SPECIAL NOEL
Ouverture
Dimanche 11 et 18 Décembre
de 14 h à 19 h

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI
- NEC - GOODIES ...

46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
(1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro Jussieu
• RER Luxembourg/Si Michel
• BUS 63 86 87 89 • Parking Mabout ou Portefrè

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI
PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...

17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro Jussieu
• RER Luxembourg/Si Michel
• BUS 63 86 87 89 • Parking Mabout ou Portefrè

25, av. de la Division Ledere
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
(1) 46 665 666 +
• Mercredi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN Orlyval
• RER Antony • BUS 197 297 395 APRI
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
(1) 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS 3 / 4

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

42, rue de
78100 ST GERMAIN EN
(1) 30 61 47 4
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER St Germain en Laye
• A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)
ADAPTATEUR JEUX MASTER
LOUPE GROSSISSANTE

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

99 F	BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2
59 F	MIKEY MOUSE	99 F	MORTAL KOMBAT

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

299 F	ROAD RASH II	299 F
299 F	SHINING FORCE II	299 F
299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
299 F	X-MEN II	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

59 F	DRAGON	299 F
79 F	WINDLETON	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

299 F	LE ROI LION	299 F
299 F	MORTAL KOMBAT II	299 F
299 F	POWER RANGERS	299 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

32X (neuve) 1390 F
SATURN dispo

CONSOLE MEGADRIVE 2 (neuve + 1 jeu + 1 manette)
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 59 F
2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F
ADAPTATEUR SECTEUR

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

49 F	MIKEY & DONALD	139 F	STREET FIGHTER 2
59 F	MORTAL KOMBAT	139 F	TEAM USA BASKET
99 F	SONIC 2	139 F	ALADDIN
99 F	JHX ATTACK CHOPPER	149 F	FLASHBACK
139 F	ETERNAL CHAMPION	199 F	FIFA SOCCER
139 F	NEOGAMES (3 jeux)	199 F	LANDSTALKER
139 F	PRINCE OF PERSIA	199 F	NBA JAM
139 F	PSG FOOTBALL	199 F	SONIC 3

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

349 F	SHINING FORCE II	449 F	URBAN STRIKE
369 F	DRAGON	449 F	MORTAL KOMBAT II
369 F	ECCO 2	449 F	MR HULTZ
369 F	LEAMINGS II	449 F	TTT & GROS MINET
399 F	LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	NBA LIVE 95
399 F	MICROMACHINE II	449 F	WOLVERINE
399 F	RIH PAYS	449 F	NIGEL MANSELL INDY
399 F	PITBULL	449 F	WWF RAW
399 F	SHAD DO	449 F	EARTH WORMS
399 F	SONIC & TINKLES	449 F	RISE OF THE ROBOT
399 F	STREET OF RAGE III	449 F	SUPER STREET FIGHTER II

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français d'occasion 990 F
MEGA-CD 2 Français neuf + 1 jeu 1590 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

69 F	BATMAN RETURN	249 F	ECCO THE DOLPHIN
199 F	FINAL FIGHT	249 F	SYMPHONY
199 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	NHL HOCKEY 94

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

269 F	MICKELMANNIA	399 F	JURASSIC PARK
299 F	MORTAL KOMBAT	399 F	MEGAFAUNA
299 F	MR. JAM	399 F	REBEL ASSAULT
349 F	ECCO 2	449 F	RISE OF THE ROBOT
349 F	FIFA SOCCER	449 F	TOMCAT ALLEY
349 F	FORMULA 1	449 F	NIGHT TRAP (VF)

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO+ 1290 F
CONSOLE CD ROM NEO GEO 3490 F
(+ DE 300 JEUX DISP.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

199 F	WORLD HEROES II	349 F
199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
249 F	ART OF FIGHTING II	699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

449 F	SAMOURAI SHODOWN	449 F
449 F	SUPER JIDEN 2	449 F

CDI PHILIPS

Un choix de + 100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dixième année Hachette 3490 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F
Coffret Full Motion video 1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS) FILMS

189 F	STAR WARS	189 F
189 F	STAR WARS II	189 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS) DIVERS :

139 F	ASTRIX	239 F	ZELDA
139 F	DRAGON'S LAIR	239 F	7TH GUEST
169 F	JAY OF SEX	239 F	KOTTER
169 F	HOTEL MARIO	239 F	INCA
209 F	LITTLE DYAL	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN
209 F	POWER HITTER	239 F	DISCOWALKER

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible)
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :

199 F	WREST 2	199 F	NIGHT TRAP
-------	---------	-------	------------

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 990 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!
2000 titres d'arcade l'arcade par le magasin de jeux vidéo
Places 50 jeux d'arcade disponibles en location et à la vente

1590 F
LOCATION & VENTE JEUX

RAYON GOODIES

Films K7 vidéos DRAGON BALL Z, version originale
FAL volume 1 à 12 PRINCE JINJAIRE 149 F
KAMIKAZE à partir de 5 F
PISTOLET DOK-ON 299 F
HEROES COLLECTION (100 cartes) 30 F
TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
Pin à DRAGON BALL Z 29 F

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24/48 heures maximum après la sortie officielle. (Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins)
(Gagnez 30 F par jeu pour les frais de port)

GAGNEZ DES CADEAUX

Avec vos commandes pour chacune de vos précommandes, vous pouvez obtenir :

- 1 TEE SHIRT DRAGON BALL Z pour l'achat d'un jeu coûtant moins de 500 F (frais de port inclus)
- 1 SAC A DOS multicolore pour l'achat d'un jeu coûtant plus de 500 F (frais de port inclus)

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : GAME-GEAR • MEGADRIVE • MEGA-CD • GAME-BOY • CD ROM • SUPER NINTENDO • NEO-GEO • 3DO
Paiement immédiat ou bon d'achat ou sous 72 heures pour la province et l'étranger vos jeux sur : MEGA-CD 32 • MASTER-SYSTEM • NEC • LYNX
(seulement sur consoles) (Paiement immédiat ou bon d'achat) (échange exclusivement contre un jeu)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adressez vos commandes exclusivement
ou 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES

46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

TEL. DOM. CODE CLIENT :

TITRE	CONSOLE	PRIX
PRECOMMANDE (Port 30F/jeu) + CADEAU		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐
N°
Date expiration : . / . / .
Signature

Anim'paad

アニメパド

Tiens, c'est déjà le mois de décembre ? Et si après les CD, nous vous parlions de cassettes vidéo, ça donnerait des idées de cadeaux à réclamer à Noël ?

- "Bonne idée, surtout que des tas de nouvelles cassettes viennent de sortir en français ou en anglais, qu'on peut se procurer désormais un peu partout, dans les Fnac, chez Virgin ou dans toute bonne boutique spécialisée en jeux vidéo ou japanimation."

- "D'accord, mais la prochaine fois, on reviendra sur l'actualité du dessin animé au Japon avec le film de "Fatal Fury" et l'OAV de "Samurai Spirits" qu'on vient de recevoir..."

- "Pendant que j'y pense. Il paraît que nous employons parfois des termes un tantin compliqués."

- "Il est vrai que certains termes de japanimation ne sont pas évidents."

- "Il faudra un de ces jours que l'on vous donne un lexique. Pour le moment, sachez qu'une OAV est une Original Animation Video. En d'autres termes,

il s'agit d'un film d'animation (ou dessin animé) réalisé exclusivement pour la vente en Laser Disc Video ou bien en cassettes vidéo.

Avec cette seule définition, les choses devraient être beaucoup plus claires."

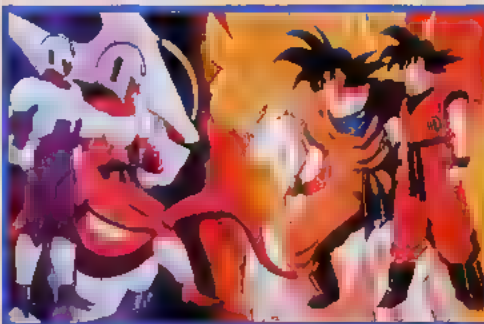
GREG ET
OLIV'GOTOON

LES CASSETTES DE NOEL...

Dragon Ball Z Volume 5 La revanche de Cooler

AK Vidéo/50 mn/V.F.

On commence avec les dernières cassettes de chez AK Vidéo. Quatre nouveaux films viennent de sortir, toujours doublés en français. Dans celui-ci, vous ferez la connaissance de Cooler (que vous connaissez peut-être déjà sous le nom de Kûra). Il est le frère de Freezer que Son Gokû a tué sur Namec, et il arrive sur Terre pour le venger. Notre héros, qui est tranquillement en train de faire un pique-nique avec Gohan, Krillin et Ollong, va d'abord avoir affaire à ses hommes de main...



copains pour voler au secours de son peuple. Arrivés sur place, ils remarquent que l'auteur de tous ces méfaits n'est autre que Cooler, qui a survécu à son précédent combat (du film 5), et qui, depuis, s'est fait refaire un corps de métal.

Dragon Ball Z Volume 7 L'offensive des Cyborgs

AK Vidéo/50 mn/V.F.

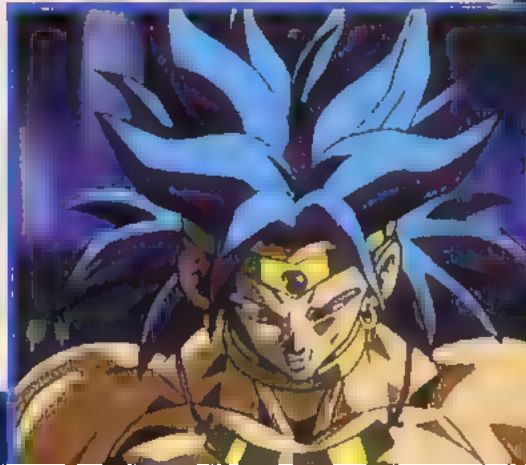


Sorti au Japon à l'époque du long combat contre Cell, ce film met en scène trois cyborgs créés par le docteur Géro. Il s'agit de C-13, C-14 et C-15 qui sont réactivés et programmés, comme leurs confrères, pour tuer Son Gokû. Après avoir semé une belle panique dans la ville, Gokû arrive à les attirer dans un endroit désert, mais le combat est loin d'être gagné, car ces robots sont plutôt du genre tenaces, d'autant plus qu'un des cyborgs a la possibilité de se transformer et de devenir encore plus balaise

Dragon Ball Z Volume 6 100 Mille Guerriers de Métal

AK Vidéo/50 mn/V.F.

Dans ce film, on retrouve nos vieux amis de la planète Namec. Ils vivent désormais tranquilles sur une nouvelle terre, mais leur paix est menacée par un gigantesque vaisseau qui vient s'écraser chez eux. Des centaines de robots font alors prisonniers tous les habitants. Dende, qui a remplacé le Tout-Puissant, fait immédiatement appel à Son Gokû et ses

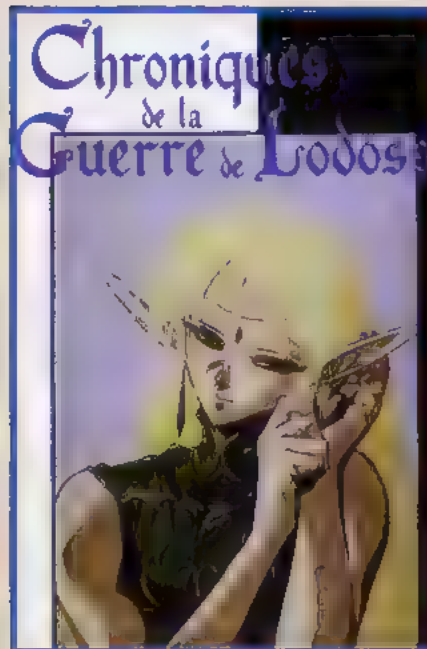


Dragon Ball Z Volume 8 Broly le Super Guerrier

AK Vidéo/65 mn/V.F.

Un film très attendu, car il met en scène le fameux Broly, le super guerrier de la légende qu'on retrouve dans le jeu DBZ2 sur Super Nintendo (celui qui s'appelle Tara dans la version française du jeu).

Tout commence lorsqu'un certain Paragus vient chercher Végéta et lui demande de l'aider à trouver et à affronter un guerrier qui serait de la même race que lui, et qui aurait été aperçu dans un autre coin de la galaxie. Paragus affirme également qu'il vient de créer une nouvelle planète pour les super guerriers, et qu'il aimerait qu'il en devienne le roi. Végéta accepte, mais Trunks, Krillin, Tortue Géniale et Olong le suivent pour le surveiller. De son côté, Kaioh flaira une menace et demande à Son Gokû de partir lui aussi à la recherche du guerrier. En réalité, celui qu'ils recherchent tous n'est autre que Broly le fils de Paragus, qui une fois transformé, déploie une force gigantesque et presque incontrôlable...



Chroniques de la Guerre de Lodoss Volume 2

Kaze Animation
60 mn/V.O. sous-titré en français

Inutile de vous présenter ce dessin animé (ou relisez donc plutôt vos anciens numéros de Joypad). On vous signale simplement la sortie de la seconde cassette qui contient les épisodes 4 et 5.

Parn, Deedit et tous les autres poursuivent leur chemin. Ils traversent la Forêt Sans Retour, et Parn assiste sans pouvoir faire grand chose à l'enlèvement de la princesse Fianna par la sorcière Karla. Bref, une cassette à se procurer au

plus vite pour tout fan qui aime les histoires d'heroic fantasy, les jeux de rôles, les dragons et les splendides dessins de Nobuteru Yûki et Yutaka Izubuchi.

Ranma 1/2 Volume 1

Kaze Animation/60 mn
V.O. sous-titré en français

On ne compte plus les semaines passées à attendre cette cassette, et on espère sincèrement qu'elle sera disponible d'ici la fin du mois. C'est vrai quoi, on ne le dira jamais assez, mais ces deux premières OAV de Ranma 1/2 sont les meilleures ; alors c'est normal qu'on soit impatient. Petit rappel : dans la première, on découvre une Shampoo (Bambou) transformée depuis qu'elle porte un bijou magique qui inverse ses sentiments. Ranma va s'en prendre plein la tête, mais que se passerait-il si Akane (Adeline) le portait ? Dans la seconde OAV, c'est Noel et Kasumi (Annabelle) a décidé de préparer une grande fête. Tout le monde est invité, Kodachi (Géraldine), Ryoga (Roland), Kuno (Julian), Ukyô (Frédérique) et bien d'autres encore qu'on vous laisse repérer, mais tout ce beau monde mélangé donne lieu à pas mal de rivalités. Rassurez-vous, Ranma et Akane finiront par trouver un court moment d'intimité...



FLASH

- Sortie du Japon de deux nouvelles OAV de 30' de Dragon Ball Z tirées d'un jeu vidéo (comme "Dr Elgi" sorti en 1992).

- "Shoot", la série sur le foot fait l'objet d'un film qui sort à la fin du mois au cinéma.

- "Ranma 1/2" revient en vidéo avec deux nouvelles OAV de 30 minutes tirées des mangas 25 et 26. Elles racontent l'histoire très émouvante de Shinôsuke, jeune garçon dont Akane va tomber amoureuse.

- La BD "Ghost in the Shell" de Masamune Shirow fera l'objet d'un film d'animation qui sortira au cinéma en 1995 au Japon.

- Hideyuki Kikuchi, auteur de "Wicked City", "Demon City" et "Wind of Amnesia", vient de voir une autre de ses œuvres adaptée en dessin animé : il s'agit de "Darkside Bless", qui vient de sortir aussi au cinéma.

- "Beat'X", c'est le titre de la nouvelle BD de Masami Kurumada, l'auteur de "Saint Seiya" ("Les chevaliers du Zodiaque").

- "Yû Yû Hakusho" : après la BD, c'est la série TV qui s'apprête à se finir après plus de 100 épisodes.

- "Tenchi Muyo" qui devait faire l'objet d'une série TV, est repoussé en janvier. En attendant, on peut trouver de nouvelles OAV inédites.

- "Tanjô Debut", le jeu sur NEC, vient d'être adapté en deux OAV de 30 minutes réalisées par Tomomi Mochizuki ("Creamy", "Ranma 1/2", "Orange Road").

- La 5^e OAV de "Crying Freeman" ainsi que la version animée (très mal réussie) de "Appleseed" viennent de sortir en Angleterre chez Manga Vidéo.

- "Porco Rosso" de Hayao Miyazaki sortira en France au cinéma en février 95.

- "Nadia Le Secret de l'Eau Bleue", disparu de TFI, mais est revenue sur TMC le dimanche matin.

- "Touch" alias "Théo ou la Batte de la Victoire" de Mitsuru Adachi, de retour également sur TMC.

- Kaze Animation vient d'acheter les droits de "Plastic Little" (réalisé par la même équipe qui a fait la "Légende de Lemnear") et de "Robot Carnival" (film réalisé en partie par Katsuhiro Ohtomo).

- IDE, qui édite les vidéos en français de "DBZ", vient également d'acheter plusieurs titres ; parmi eux, "Borgman 2058", "Slow Step" (de Mitsuru Adachi) et "Humming Bird", qui sortiront courant 95 en V.O. sous-titrés en français.

- Sortie ce mois-ci chez Glénat, en français, du premier volume de la BD de "Salomoon" et de "Crying Freeman".



ROUJIN-Z



Tenchi Muyo Volume 1

Pioneer/60 mn/Version anglaise

Un petit tour chez les éditeurs anglais (en format PAL). Pioneer se lance dans le dessin animé japonais avec deux premières séries, Moldiver qui raconte la vie d'une jeune fille qui obtient de super pouvoirs grâce à un costume spécial, et Tenchi Muyo, titre très populaire au Japon. Il nous raconte l'histoire d'un jeune garçon qui va libérer malgré lui un démon. Jusque-là, rien d'extraordinaire, si ce n'est que ce démon a l'apparence d'une jeune fille plutôt sexy et qu'elle ne va plus le lâcher d'une semelle... Mais ce n'est pas tout, car voici qu'ensuite arrivent de l'espace des extraterrestres, eux aussi féminins, ce qui ne va rien arranger ! Vous l'avez compris, cette série est plutôt dans le style comique. Même si le scénario semble s'inspirer d'un bon mélange de plusieurs dessins animés connus comme Vidéo Girl Ai, Aa Megamisama ou Ushio to tora (pour les spécialistes), le résultat est assez distrayant. Deux OAV sont réunies sur cette cassette, et le second volume contenant les épisodes 3 et 4 est également disponible.

Roujin Z

Manga Video/80 mn/Version anglaise

On finit avec un petit chef d'œuvre signé par un grand maître du manga, Katsuhiro Ohtomo (ben oui, l'auteur d'Akira...). Même s'il n'a fait ici que le scénario et les méchas, nous avons là un dessin animé qui nous invite une fois de plus à la réflexion en soulevant le problème du vieillissement de la population au Japon après l'an 2000 (où près d'un quart de la population aura plus de 60 ans). Moins bien réalisé qu'Akira (moins de budget), ce film ravira en tous cas les fans d'Ohtomo.



Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant Luna Park

Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) le samedi vers 17h20 (rediffusée le mercredi à 16h00) et sur le câble (TV5 Europe, le mardi aux alentours de 17h15) où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous proposent Sam et Maniac, les deux animateurs vedettes qui déclenchent les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez alors peut-être, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joypad. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park !

le mag des consoles
Joypad Joystick

JOYPAD 37

3 NOVEMBRE

1994



JOYPAD 37

17 NOVEMBRE

1994



JOYPAD 37

24 NOVEMBRE

1994



PETITES ANNONCES

AUTRES

Achat

Département 54
Achète, échange tout ce qui concerne la japa-
nimation (en particulier la vidéo). Tel à Guillaume
au 83 64 40 33.

Contact

Département 65
Cherche tout contact, japaanimation sympa. Tel
à Sylvain au 51 67 14 92.

Vente

Département 1
Vends Trunks Story, la Revanche des Cyb.
Bojaks et pleins d'autres choses sur DBZ,
cherche Angel 35 Frs au 78 06 44 07 à Mathias.

Département 4
Vends films DBZ n°1 à 4 à 500 Frs et mangas
DBZ n°1 à 9 à 300 Frs. Tel au 92 72 90 40
après 18 h uniquement sur le 04.

Département 34
Vends films DBZ originaux en version japonaise
à 100 Frs, possédés Thales, Kuura Metal Kuura,
Sag, Broly, Bojack, Dr Egl... Tel à Julien au
67 71 74 44.

Département 77
Vends moniteur Thomson couleur 50/60 Hz :
500 Frs, bon état de marche (péril). Tel à
Florin au 64 05 38 39 après 18 h.

Département 94
Vends Arcade Machine + 1 joy : 1260 Frs,
vends cartes Jamma : Asterix, Willow, Nemo,
Sébo Cup, Pocket Gal, Sunset Riders, Splitter
House... 900 Frs à 1200 Frs. Tel à Frédéric au
43 28 52 48.

NEC

Contact

Département 61
Echange jeux NEC CD : Fatal Fury 2, Ranna 3,
Bomberman 94, Die Hard, vends Duo américain,
recherche jeux érotiques et arcade card,
achète Jaguar. Tel au 33 25 71 76.

Département 76
Echange cartes NEC : Power 11, PC Kid 3, Ninja
Spirit... et cherche Parodius, Formation
Soccer... Tel à Julien au 33 41 31 39.

Vente

Département 4
Vends Duo-R + 9 hits, vends aussi Mortal
Kombat 2 sur SN, prix à débattre, vente séparée
possible. Tel au 92 82 69 10.

Département 13
Vends console NEC GT Turbo + 7 jeux + Ali 9
V, avec emballage : 1600 Frs. Tel
au 91 06 61 93.

Département 53
Vends ou échange jeux NEC en carte ou SCD,
vends une GT + 8 jeux : 1500 Frs. Tel au 43 68
82 46.

Département 59
Vends Super CD-Rom + 11 jeux : Bomberman
94, SFII, Wings of Thunder, Dracula X... + 5
manettes dont 1 à 6 boutons : 3000 Frs. Tel au
20 84 74 58. Vends aussi jeux SNIN.

Département 75
Vends nbs jeux CD-Rom NEC, vends jeux
SNES. Tel à Azouz au 42 27 59 74 dès 19 h.

Département 94
Vends nbs jeux NEC carte et CD : F1 Circus,
PCKid, Out Run, Pang, Oroym, Splitter House,
Wonderboy... de 75 à 200 Frs pièce, vends
Super NES. Tel à Frédéric au 43 28 52 48.

NEO-GEO LYNX

Contact

Département 38
Echange Neo Geo + 2 joys + Memory Card +

Last Resort + SSK + Fatal Fury 2 + B. Fight +
CD32 contre 300 avec jeux, vente possible.
Tel après 18 h au 76 35 25 45.

Département 92
Echange Neo Geo + SCD + 1 manette contre
Duo R (vente possible). Tel au 46 57 92 12 à
Sébastien après 19 h 30.

Vente

Département 9
Vends jeux Neo Geo : Fatal Fury Special : 490
Frs, World Heroes 2 Jd : 790 Frs, Sengoku 2 :
400 Frs, Magician Lord : 250 Frs. Tel au 61 01
61 50 à Hugues.

Département 44
Vends Neo Geo + 2 joys + Art of Fighting +
Memory Card : 1500 Frs. Tel à David au 40 58
26 93.

Département 78
Vends jeux Neo Geo : View Point, Samurai,
Mutation Nation... Cherche AOF2. Tel au 39 55
04 57.

Département 83
Vends jeux Neo Geo : Super Sidekick, exca-
lent état à 450 Frs, acheté décembre 93. Tel au
94 56 24 46.

Département 92
Vends Neo Geo + 1 pad + 2 jeux : 1500 Frs.
Tel à Franck au 46 30 08 52.

Département 94
Vends Neo Geo + 1 manette + 2 jeux : 1200
Frs. Tel au 49 30 07 18.

NINTENDO

Achat

Département 45
Achète sur GB : Samurai Shodown (Spirit pour
les Jap), ou Mortal Kombat II, le tout en bon
état. Tel à Cédric au 38 80 92 01 après 18 h
30.

Département 51
Achète et vends nouveautés sur SN et MD,
possède : DBZ 4, Adraiser 2 (VF), Urban
Strike, Mickey Mania, le Roi Lion etc... Tel au
26 65 30 71.

Département 51
Achète jeux sur SNIN, faire proposition au 26
82 95 92 ou écrire à Eric Joris 3 Rue de la
Méditerranée 6A 51100 Reims.

Département 67
Achète SNIN avec plusieurs jeux, bon prix et
manette 6 boutons. Tel à Fredo au 88 70 93
15.

Département 82
Achète jeux SNIN en version française :
Adraiser II, F1 Pole Position II, Street Racer
entre 200 et 250 Frs (un, vends autres jeux au
même prix. Tel à Sylvain au 63 65 00 68.

Département 82
Achète jeux NES : Mario 3, Super Off Road
etc... Faire offre au 63 93 15 51 ou au
63 93 14 80 HR.

Département 93
Achète Brailford, Lord of the Ring, Illusion of
Gaia, FF3, Ogre Battle, vends et échange aussi
nbs nouveautés SN et MD. Tel à Fred au 43
68 02 04 de 14 à 20 h.

Contact

Département 10
Echange jeux SNIN. Tel au 25 39 95 24.

Département 14
Echange, vends jeux SN et vends Chuck Rock
sur MD pas cher, recherche surtout SSFII,
Equinox, Sim City, WH2, Empire Strikes Back.
Tel à Flavien après 20 h au 31 20 33 03.

Département 30
Cherche Mario All Stars, pas trop cher, vends
ou échange contre autre Kung-Fu Master
Boulder Dash, Hook, Paperboy 2 sur GB. Tel
au 66 81 52 56.

Département 31
Echange Legend of Gaia contre Breath of Fire
ou Romancing Saga 2. Tel au 61 52 75 95
tous les jours à toutes heures.

Département 31
Echange Final Fantasy 5 contre Illusion of
Gaia (US) et échange Legend of Gaia contre
Breath of Fire ou Romancing Saga II ou Ken
le Survivant. Tel aux heures de repas au
61 52 75 95.

Département 46
Echange sur SNIN : Zombie, F1 Pole
Position, Jurassic Park contre Chaos Engine,
Legend, Populous 2, Skyblazer. Tel au 65 37
06 28 à Gérard Chochoy.

Département 46
Echange F1 Pole Position, Alien 3, Jurassic
Park, Action Replay, contre Lost Viking,
Chaos Engine, Super Empire Strike Back. Tel
au 65 37 06 28 ou écrire à Gérard Chochoy
44 Bd Les Ambaysses 46200 Souillac.

Département 60
Echange sur SNIN : Lamborghini,
Castelvania 4, Kick Off contre Fatal Fury
Special, Tiny Toons, Cool Spot, Dragon Ball
2 ou achète de 150 à 250 Frs. Tel à
Sébastien au 44 46 36 83.

Département 62
Echange sur SFC : DBZ 3 contre DBZ 4 ou
SSF 2 ou World Heroes 2. Tel au 21 86 29
39.

Département 73
Echange DBZ1 + DBZ2 sur SNIN contre
Mortal Kombat 2. Tel à Guillaume au 79 08
70 23 après 17 h 30.

Département 78
Echange Megaman X VF, Flashback VF ou Mr
Nutz VF en bta avec boîte et notice contre DBZ
2 (La Légende) Salen VF en bon état, boîte et
notice. Tel à Sébastien au 30 52 07 83.

Département 81
Echange sur SNIN : Megaman X, Super
Street Fighter II et Super Metroid contre jeux
de rôles DBZ 4, MK 2, Fatal Fury Special,
Final Fantasy 6... Tel au 63 73 21 48.

Département 81
Echange sur NIN Megaman X, Super
Metroid, Samurai Shodown, SSF2 contre
DBZ 4, FF6 ou RPG. Tel au 63 73 21 48
à Ben.

Département 84
Echange ou vends : WWF, Wings 2, SF 2,
Sim City, Super Volley Ball 2, et jeux GB de
50 à 100 Frs. Dijon Simon Quartier L1
Moyné 84100 Orange ou tel au 90 51 70 76.

Département 85
Echange Fatal Fury 2 (jap) contre Goemon 2
(jap), Mr Nutz (Fra) contre Andy L. Foot (jap)
ou T. Bee 2 (jap), échange Ranna 2 (Fra)
contre Art of Fighting (Fra). Tel à Christophe
au 51 58 84 28.

Département 93
Cherche contacts sur le Raincy pour
échanges temporaires ou non sur SNIN,
SNES ou SFC. Tel au 43 02 07 91 à Thomas.

Département 95
Echange ou vends Final Fight 2 (jap) 250 Frs
ou contre 2 jeux GG, échange jeux GB : World
Cup et Castelvania 2 contre Zelda. Tel à
Christophe au 34 29 87 66 entre 18 et 19 h 30.

Vente

Département 3
Vends sur SNIN : Joe & Mac : 150 Frs,
SFII : 90 Frs, Asterix : 250 Frs et
recherche souches complètes de Mario
World. Tel à Dougal au 70 32 32 37
après 19 h.

Département 13
Vends jeux SNIN/SNES, the : SFII Turbo,
Mario Kart, TMNT 5, Skyblazer, NBA
JAM, Cool Spot de 200 à 300 Frs. Tel à
Ludovic au 91 93 38 34.

Département 16
Vends jeux SNES : F1 Pole Position,
Cybernator, Super Mario All Star, Pilot
Wings de 200 à 250 Frs ou échange pos-
sible. Tel à Nicolas au 45 78 71 52.

Département 24
Vends Mario All Stars ou Mister Nutz : 175
Frs. Tel au 48 76 03 99.

Département 26
Vends NES + 2 manettes + pistolet + 43 jeux :
6500 Frs à débattre. Tel au 37 27 14 40.

Département 29
Vends, achète, échange jeux SN de 120 à
300 Frs : Secret of Mana, 7th Saga,
Shadowrun, Ransar, Aladdin G et G, ST 2
Turbo, Mario Kart, recherche Brain Lord, FF
5, Gaia, B. of Fire, NHL 94 (US) ou 300 Frs.
Tel au 98 95 51 78.

Département 37
Vends, échange jeux SNIN (news) et MD et
vends MD + 1 manette + adaptateur Jap + 23
jeux : 3750 Frs. Tel à Fred au 47 20 56 80.

Département 37
Vends nbs jeux news sur SNIN/SNES à prix
intéressants + accessoires, vends aussi GB +
M : 350 Frs. Tel au 47 54 26 57 après 18 h.

Département 38
Vends SFC + Street Fighter II, le tout en très
bon état : 800 Frs. Tel au 76 55 50 37.

Département 39
Vends sur SNIN : Star Wars, Tiny Toons,
Jurassic Park, Mech Warrior, Equinox entre 200
et 280 Frs. Tel à Christophe au 84 52 24 11.

Département 41
Vends sur SNES, NES à bas prix : SFII Turbo :
150 Frs, Megaman 2 : 50 Frs, liste contre
enveloppe. Tel au 54 80 38 27 ou Denis
Beaudou 18 Rue des Chauves 41310
Villedieu.

Département 42
Vends SNIN + 2 manettes + FZero, Megaman
X, Zelda 3, Road Runner, SFII + Action
Replay Pro : 1700 Frs. Tel au 77 37 00 67 le
soir (Loire uniquement).

Département 42
Vends SNIN + Road Runner, F-Zero, Zelda,
SFII, Megaman-X et Action Replay Pro : 1700
Frs et MD + 4 jeux (Sonic 2, Robocop...). Tel
au 77 37 00 67 à Pascal.

Département 43
Vends SNES US + 2 manettes (dont 1 SN
Program) + Tiny Toons : 800 Frs port
compris. Tel à David au 71 08 10 26.

Département 44
Vends jeux sur Super Nintendo : Alien 3 et
Starwing 190 Frs pièce ou 350 Frs les 2
(vente possible dans toute la France). Tel au
40 97 80 89.

Département 54
Vends sur SNIN : Amazing Tennis (US) : 130
Frs. Tel au 83 53 35 15.

Département 54
Vends Game Boy + Light Boy + 2 jeux (Zelda,
Battle Toads) + adaptateur secteur : 350 Frs
uniquement dans le 54. Tel au 83 21 75 35
après 19 h.

Département 56
Vends sur SNIN : Mortal Kombat 2 à
290 Frs, Street Fighter 2 Turbo et
Dragon Ball Z 3 (Action Game 2) à 250
Frs pièce. Tel à Frédéric au 97 05 15
41.

Département 57
Vends Game Boy + Zelda + Mario : 350
Frs, vends jeux SNES : Starwing et
Tortues Ninja 4 : 100 Frs pièce. Tel à
Cédric au 87 93 57 45 après 18 h.

Département 59
Vends 3 jeux SN, prix à débattre. Tel à
Guillaume au 20 47 23 85 après 18 h.

Département 59
Vends nbs jeux SFC/SNES à bas prix. Tel à
Benjamin au 28 63 66 36 uniquement le
mercredi et le samedi entre 16 et 19 h.

Département 59
Vends, échange Metroid, 7th Saga, FF3,
Beholder... cherche Puyo Puyo, MK2, SSF2,
DBZ3, Mario Kart... Mr Dreville 18 Pl. Neuf-
Bourg 59300 Valenciennes ou sur 3615
Joypad, Bal Madré.

Département 59
Vends SNIN + scope et 6 jeux scope + 1 jeu :
600 Frs, vends aussi TMNT 4 (US), Tecmo
NBA : 250 Frs, Mortal Kombat : 150 Frs. Tel
à STF au 20 02 69 16.

Département 60
Vends Tortues Tournement Fighters sur
SNES : 310 Frs, frais de port compris. Tel à
Ludovic au 44 44 22 54.

Département 60
Vends sur SN : Tecmo, Super NBA
Basketball, Dragon Ball Z 2 (version Jap) et
Aladdin. Tel au 44 49 94 07 à Anthony.

Département 62
Vends sur SNIN : Jurassic Park, Mario All
Stars, Magic Sword, Sim City de 150 à 250
Frs, vends NES + 4 jeux : 500 Frs. Tel à
Guillaume au 21 72 42 68.

Département 62
Vends SNIN + 5 jeux (Mario All Stars, Sim
City...) : 1350 Frs à débattre ou avec 1 jeu de
650 Frs à 750 Frs selon jeu, boîte et notice
d'origine. Tel à Guillaume au 21 72 42 68.

Département 65
Vends jeux GB : 550 Frs les 6, 850 Frs les
10 et 1050 Frs les 12 + Game Genie à 250
Frs. Tel au 62 99 31 22.

Département 67
Vends sur SNIN : Chuck Rock et Clayfighter à
200 Frs pièce. Tel à Raphaël au 88 34 45 89
après 17 h 30.

Département 67
Vends Nintendo + 30 jeux + accessoires et
coffre de rangement, valeur 10000 Frs cède
3000 Frs. Weber Klaus 1 Rue Paul Claudel
67200 Strasbourg ou tel au 88 29 85 14.

Département 69
Vends SFII Turbo : 350 Frs ou échange
contre NBA JAM. Tel au 78 88 32 66 à
Mathieu.

Département 69
Vends jeux SNIN : Super Aleste, Parodius,
Formation Soccer, Street Fighter 2 (US) : 160
Frs pièce ou 600 Frs les 4. Tel au 78 20 48
08.

Département 75
Vends SFC + 9 jeux + 2 adaptateurs +
souris, tbe, BT et NTC : 2000 Frs. Tel
à Nicolas au 47 45 08 98.

Département 75
Vends SNES US + 3 joys + AD29 +
SFII + Mario All Star + Mickey 1 et 2 +
Knight of Round, le tout à 1750 Frs.
Tel à Franck au 44 87 09 61.

Département 75
Vends 10 jeux sur SN : Axelay,
Equinox, Flashback, S. Tiny Toons,
Jurassic Park..., état neuf ou échange
contre F-Zero, Mario All Stars à 150
Frs ou 1000 Frs les 10. Tel au 45 89
26 09.

Département 75
Super Affaire ! Vends Super Nintendo
en parfait état et 80 jeux, prix bas,
jeux vendus séparément. Tel à Patrice
au 45 72 29 03.

Département 75
Vends SFC avec Lethal Enforcers + 2
manettes + péril : 800 Frs, bon état.
Tel à Tri au 45 83 24 57 après 20 h
sauf le lundi et mercredi.

Département 75
Vends Sim City, Mario Kart, Romboman :
250 Frs le jeu, vends aussi accessoires SFC,
salement sur Paris. Tel au 48 58 07 65.

Département 77
Vends jeux SNES : Stanwings 150 Frs +
Dragon Ball Z 3 : 350 Frs + notices + boîtes.
Tel à Cédric à 18 h au 60 04 40 70.

Département 78
Vends SFC en bon état + 2 jeux : 1000 Frs.
Vends Contra 4, SFII, Axelay, Super Star
Wars, prix à débattre. Tel au 30 55 29 14 à
Philippe.

Département 78
Vends IMG Tennis, EA, Top Gear 2. Tel à
Claude pour prêt ou échange au 30 58 29 76
(domicile) ou au 39 83 53 65 (travail).

Département 78
Vends SNIN complète + 2 manettes + sortie
stéréo : casque et chaîne Hi-Fi + adaptateur
universel sans jeu : 600 Frs. Tel à Benjamin
au 30 59 16 61.

Département 78
Vends Super Metroid sur SFC à 300 Frs, les
2 premiers mangas en VF de Ranna 1/2 et
de DBZ à 30 Frs. Tel à Pascal au 30 87 07
07.

Département 82
Vends ou échange SFII (jap) et Magic Sword
(US) 100 Frs ou contre Chess Master,
Contra3, Monopoly, Sim City, Clayfighter,
King Arthur, Schtroumpfs et autres. Tel au
63 64 16 96.

Département 84
Vends SNIN + 2 pads + Mario Kart + Aladdin
+ scope + ses jeux + AD29 + Tiny Toons +
Mickey. Tel à Richard au 90 65 66 29 après
19 h.

Département 89
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux (Starwars, MK,
NBA JAM...), le tout état neuf : 2000 Frs. Tel
au 86 53 00 20.

Département 91
Vends SNIN + 2 manettes + câble + adapta-
teur + Street Fighter 2 + Mario Kart : 800 Frs
ou échange contre Neo Geo + manette sans
jeu. Tel au 69 06 29 87.

Département 91
Vends SNIN + 2 manettes + adaptateur + 5
jeux : 1100 Frs à débattre. Tel à Anthony au
64 47 04 90.

Département 91
Vends jeux SNIN de 190 à 250 Frs : Mortal
Kombat 200 Frs, Jurassic Park 230 Frs,
Asterix 190 Frs, Eric Cartona 200 Frs, Desert
Strike 190 Frs etc... 21 jeux au total. Tel au
60 11 96 32.

Département 91
Vends Equinox, James Pond, Mario All
Stars, FZero, Starfox, SF II Turbo de 50 à 200
Frs, achète tous jeux d'aventure, RPG en US.
Tel au 64 96 34 42.

Département 92
Vends SNIN + 6 jeux (MKII, Megaman X...):
1600 Frs ou vends jeux séparément. Tel à
Laurent au 47 36 92 00.

Département 92
Vends jeux GB : Asterix, Chloptier 2,
Populous, F1 Race, Duck Tales, Addams
Family... entre 50 et 150 Frs. Tel à Thomas
au 46 21 23 40 en soirée.

Département 92
Vends SNIN + 2 manettes + 5 jeux : Mario
World, Addams Family 2, Alien 3, Street
Fighter II et Ranna 1/2 : 1600 Frs en exca-
lent état. Tel au 47 80 92 77.

Département 92
Vends moniteur 1083 stéréo pour consoles :
950 Frs, vends Top Ranking Tennis + adapta-
teur à 4 joueurs : 150 Frs. Tel au 47 91 12 87 à
Sébastien.

JOYPAD • PA • 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Ce n'est pas le moment de redescendre sur terre.
alors que vous pouvez nous demander la lune ...

GAME'S

Tout l'univers du jeu vidéo !

CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard Kennedy
Tél. : 93 22 55 21 - Fax : 93 20 97 03

Les meilleurs prix du marché !

Moins cher ailleurs c'est pas possible !
Sur ces produits, Game's s'aligne
sur le meilleur prix que tu pourras trouver
(Dans la limite des stocks disponibles)

NOUVEAUTÉ MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95	369 FR\$
FLINK	395 FR\$
MR NUTZ	395 FR\$
SONIC ET KNUCKLE	395 FR\$

PARCEQUE LA CONCURRENCE NOUS ON AIME !

TOUTE LA JAPANIMATION

- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS
CDV - VHS - ART BOOKS...
+ de 3000 mangas en stock

NOUVEAUTÉ SUPER NINTENDO

STUNT RACE FX	290 FR\$
SUPER GAME BOY	369 FR\$
STREET RACER	429 FR\$
SECRET OF MANA (VF)	449 FR\$
DONKEY KONG COUNTRY	449 FR\$

TOUTES LES CONSOLES LES NEWS - LES GOODIES LES PROMOS D'ENFER

EXCLUSIF

Pour les trajets : Grasse - Cagnes aller/retour
Cannes - Cagnes aller/retour
Nice - Cagnes aller/retour

REMBOURSEMENT DES FRAIS DE
TRANSPORT SUR PRÉSENTATION
D'UN TICKET DE BUS OU SNCF *

*Pour un achat supérieur à 100 F et à l'exclusion
des trajets effectués par tout autre
moyen de transport

ACHAT / VENTE D'OCCASION

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

Participe au tirage au sort GAME'S*
et gagne des bons d'achats
en déposant ton bulletin
dans l'urne au magasin

5 % DE REDUCTION
SUR PRÉSENTATION DE CE BULLETIN

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
TÉLÉPHONE :

IL EST PRÊT À tout POUR SAUVER SA poule.



LES AVENTURES
D'EARTHWORM JIM
CONTINUENT ET LES CADEAUX
★(2,19F. par minute)★
PLEUVENT SUR LE 36.68.94.95★



EARTHWORM JIM

Virgin Interactive Entertainment S.A.R.L. 233, rue de la Croix - Nivert 75015, Paris

Earthworm Jim™
©1994 Shiny Entertainment Inc.™